Le Magazine N°1 des Consoles

Player one

Sega
Nintendo
Jaguar
Neo Geo
3DO

LE CHOC DE NOËL
DONKEY KONG CONTRE LE ROI LION

EN DIRECT DU JAPON
Tous les jeux PlayStation
Nintendo Virtual Boy

32X
Faut-il l'acheter ?

LA 3DO EXPLOSE
Super SF II X
Need for Speed

JOUEZ et gagnez au premier Jack'Player SONY

voir p. 6 et 7

SATURN : LE TEST

48 Décembre 94 30F
M 4413 - 48 - 30,00 F

NUL SI DECOUVERT

2 LEGENDES DU CINE

Super STAR WARS

RETURN OF THE JEDI

233 rue de la Croix-Nivert.
75015 Paris.

Super Return of the Jedi game © 1994 Lucas Arts Entertainment Company. ™ & © 1983 Return of the Jedi by Lucas film Ltd. All Rights Reserved. Used Under Authorization. Lucas Wars is a registered trademark of Lucas film Ltd. Return of the Jedi is a registered trademark of Lucas film Ltd. The Lucas Arts logo is a registered trademark of Lucas Arts Entertainment Company. Designed and developed by Lucas Arts Entertainment Company. Engineered by Sculptured Software, Inc. Published and distributed exclusively by JVC Musical Industries, Inc.

MA. 2 SUPER JEUX.

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Super Nintendo Entertainment System™ is a trademark of Nintendo. All rights reserved.

INDIANA JONES'
Greatest Adventures

JVC

Raiders of the Lost Ark, 1984 Temple of Doom, 1989 Last Crusade by Lucas film Ltd. All Rights Reserved. Indiana Jones Greatest Adventures ™ and © 1994 Lucas Arts Entertainment Company. All Rights Reserved. Used Under Authorisation. Indiana Jones is a registered trademark of Lucas film Ltd. The Lucas Arts Logo is a registered trademark of Lucas Art Entertainment Company.

PLAYER ONE est une publication
de MEDIA SYSTÈME EDITION
19, rue Louis-Pasteur - 92513 BOULOGNE Cedex
Tél. : 41 10 20 30 Fax : 46 04 80 57
36 68 77 33 (Jeux) 36 70 77 33 (Hot-line) 3615 PLAYER ONE

Directeur de la publication : Alain KAHN.

RÉDACTION

Rédacteur en chef : Pierre VALLS.
Rédacteur en chef adjoint : Olivier SCAMPS.
Secrétaires de rédaction : Nathalie ROY-REILLER, Hélène LÊ
Rédacteurs : Jean-Pierre ABDNA., Stéphane BURET, Christophe DELPIERRE, Patrick GIORDANO, Marc LACOMBE, Guillaume LASSALLE, Matthieu LEVESQUE-EVENO, Stéphane PILET, Christophe POTTIER, Olivier RICHARD, François TARRAIN, Julien VAN DE STEENE, Jean-François VÉ.

Responsable TV : François TARRAIN.

Directeur artistique : Christian DAO.

PUBLICITÉ

Tél. : 41 10 20 40.
Responsable de la publicité : Perrine MICHAELIS.
Assistante de publicité : Delphine BRONN.
Responsable marketing et télématique : Barbara KING-REMY.
Hot-line : Laurence CORBIER. **Minitel :** Anelle FRICAMPS.

FABRICATION

Responsable de la fabrication : Isabelle DERVEAUX-BERTÉ.
Assistante de fabrication : Valérie RICHARD.
Maquettistes : Jean-Marc FARGNOT, Stéphane NOËL.
Infographiste : Sylvain ALLAIN.
Photogravure : FI-M.
Impression : ENAL.

Service abonnements
B.P. - BP 4, 60700 Crèvecœur-le-Grand.
Tél. : (16) 44 69 26 26.

Service des ventes : PROMÉVENTE - Michel VATCA
(réservé uniquement aux dépositaires de presse)
Contact : Dominique PELLEVRAT.
Tél. vert : 05 19 04 57 au terminal EB6

MÉDIA SYSTÈME ÉDITION, SA au capital de 4 millions de F
RCS Nanterre B341 547 024.
Président-directeur général : Alain KAHN.
Responsable financière et comptable : Sylvie BRUTINAUD.
Comptabilité : Isabelle MANTRAND.
Secrétariat : Christine NABAIS.

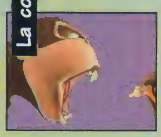
Commission paritaire n° 72 808. Distribution NMPP.
Dépôt légal janvier 1994.
Tous les documents envoyés sont publiés sous la responsabilité de leur auteur et restent propriété du magazine.

Photos tous droits réservés
Arnaud LESCADIEU, Dana TÈNÉ, Pierre VALLS.
Photo de couverture : © SEGA.

À QUI ÉCRIRE ?

Si vous avez quelque chose à dire (en bien ou en mal) à propos de PLAYER ONE, écrivez à :
Sam Player, PLAYER ONE, 19, rue Louis-Pasteur
92513 Boulogne Cedex.
Pour la rubrique Trucs en Vrac, toutes vos lettres sont les bienvenues. Envoyez vos propres trucs, vos trouvailles les plus extra.
Attention ! les meilleures seront publiées.
Écrivez à Astuceman,
PLAYER ONE, 19, rue Louis-Pasteur
92513 Boulogne Cedex.
Pour les Plans & Astuces,
adressez votre courrier à Pierre ou à Sam.

La couv'



O. Vatine

édito

Le Père Noël aura les yeux bridés cette année. En effet, toute l'info chaude et percutante de ce mois de décembre nous vient du pays du Soleil-Levant. C'est pourquoi les reporters de Player sont partis à Tokyo, pour vous tenir au courant de ce qui se fait de mieux au Japon. Bravant décalage horaire et notes de frais astronomiques, ils ont ramené la Saturn et tous ses jeux à la rédaction, juste à temps pour que l'équipe de testeurs du magazine puisse vous en faire un compte-rendu le plus complet et objectif possible. Autre star de cette fin d'année : la PlayStation de Sony nous a également livré tous ses charmes ; nos reporters sont revenus ravis d'avoir pu essayer la nouvelle bête de Sony avant même sa présentation officielle au Japon, du grand art. Encore une nouveauté, signée Nintendo cette fois, le Virtual Boy, cette étrange machine 32 bits qui propose des jeux en relief, était exposé au Shoshinkai de Tokyo. Perplexes, les envoyés de Player vous décrivent à chaud les impressions qu'ils ont ressenties en plaquant leur visage sur le casque du nouveau bébé de Nintendo. Bref, pas moins de trois nouvelles consoles passées en revue, avant même qu'elles soient sorties au Japon. On change de continent, retour en Europe, avec les sorties poids lourds de Donkey Kong et du Roi Lion ; un combat bestial s'engage pour savoir lequel de ces deux hits gagnera la bataille des meilleures ventes de Noël. Enfin, puisque c'est bientôt l'heure des cadeaux, Player vous offre un concours d'un nouveau genre : le Jack'Player. C'est nouveau et ça peut rapporter gros, il suffit de gratter pour gagner. Bon, on termine sur les habituels vœux de fin d'année en espérant vous retrouver en 95...

Sam Player

48 OFFRE SPÉCIALE D'ABONNEMENT

sommaire

6 Concours Sony

8 Courrier

10 Stop Info

52 Over the World

59 Dossier 32 X

73 Dossier Donkey Kong

85 Tests

148 Vite Vu

164 Trucs en Vrac

174 Reportage

Concours Sony
page 6
Grattez et gagnez des jeux au Jack'Player Sony

Courrier
Sam Player répond à toutes vos questions.

Les meilleurs jeux venus de l'étranger

Les meilleurs jeux du mois testés sans pitié

Des astuces et des codes pour finir vos jeux préférés.

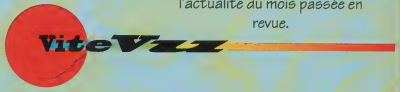
Les plus beaux Mangas japonais du mois...et la sélection ciné/B.D. de maître Ino.

Le test de la Saturn, le Virtual Boy et toute l'actualité des jeux vidéo ou des mangas en français .

Sega lance une extension 32 bits pour la Megadrive. Faut-il craquer ?

Le test et la présentation DU jeu Nintendo de Noël.

Adaptations, petites cartouches, ratages, toute l'actualité du mois passée en revue.



Grattez le Jack'Player SONY et découvrez votre combinaison !

Une première chance au grattage !

Bravo ! Vous avez gagné le gros lot !

UNE CHAÎNE HI-FI SONY

La sélection rock de Sony Music, 10 albums CD : Alice in chains *Jar of Flies*, Beatcream *Masters of bad taste*, Black Maria *Les traces*, Jeff Buckley *Grace*, Bob Dylan's *Greatest Hits* (vol. 3), Free zone (2 CD), Jungle *Vibes*, I like it like that (vol.1), Misty Oldland *Supernaturel*

Un jeu vidéo sur Megadrive, Super Nintendo ou Game Boy
Une K7 vidéo Mighty Max
Un Mickey décoratif de bureau
Un coffret stylo Mickey
Un T-shirt Lemmings 2, Mickey, Legend, Vortex, ou Eek the Cat
Un zin's Mickey

Gagné !

Un jeu vidéo sur Megadrive, Super Nintendo ou Game Boy
Une K7 vidéo Mighty Max
Un T-shirt Lemmings 2, Mickey, Legend, Vortex, ou Eek the Cat
Un zin's Mickey

Gagné !

Une K7 vidéo Mighty Max
Un T-shirt Lemmings 2, Mickey, Legend, Vortex, ou Eek the Cat
Un zin's Mickey

Gagné !

Un goody : une montre Pitfall ou une casquette Mickey ou un porte-clés Micro Machines ou un bonnet Jurassic Park 2 ou un T-shirt Sony
Un zin's Mickey

Une deuxième chance au tirage !

Vous avez perdu ? Renvoyez quand même votre combinaison et participez au tirage au sort ! 100 Players recevront un porte-clefs Micro Machines ou un zin's Mickey.

Chaîne Hi-Fi Sony

Sélection Rock Sony music

Zin's Mickey

T-shirts

Coffret stylo Mickey

Porte-clés Micro machines

K7 vidéo Mighty Max

Pour participer :

Retournez votre **Jack'Player Sony**, accompagné de vos coordonnées (nom, prénom et adresse) et du format de votre console à :
Jack'Player Sony - BP4 - 60700 Sacy-le-Grand.

Extrait du règlement :
Les sociétés Sony et Média système Edition organisent un jeu sans obligation d'achat intitulé Jack'Player Sony, du 3 décembre 1994 au 5 janvier 1995 ; ce jeu est ouvert à toute personne résidant en France Métropolitaine, en dehors du personnel des sociétés organisatrices et de leur famille ; ce jeu est doté de : 1 chaîne hi-fi, 21 jeux vidéo, 10 CD, 1 Mickey décoratif de bureau, 1 coffret stylo Mickey, 101 T-shirts, 70 porte-clés, 10 bonnets, 10 casquettes et 181 zin's ; la liste des gagnants sera publiée dans Player One n° 50, et sur Minitel 3615 PLAYER ONE à partir du 25 janvier 1995 ; le règlement complet est déposé chez Maître Savoye, huissier de justice à Rouen ; des bulletins de participation (1 par foyer) et le règlement complet sont disponibles sur simple demande à l'adresse du journal ; remboursement des frais de timbre sur simple demande accompagnée d'un R.I.B.

le Courrier de Sam Player

Du manga, du manga, du manga ! La moitié de vos lettres ne parlent que de DBZ ou de BD venues du Levant. Allez, qu'à cela ne tienne, nous aussi, on adore ça. Juste une petite précision en passant : l'actualité des mangas en français étant pléthorique, Ino la traite désormais en Stop Info et réserve ses pages de Reportage aux imports. Encore plus de pages Mangas dans *Player One*, ce n'est sûrement pas pour vous déplaire.

Salut Mega Sam,

Je ne vais pas te sortir le baratin habituel comme quoi ton mag est super alors j'abrège.

1°) Dragon Ball Z 4 existerait-il sur une console construite par Nintendo ? Si oui laquelle ?

2°) Par rapport au DA, j'ai entendu parler d'un type nommé Broly et d'un autre appelé Darbura. Qui sont ces guignols ?

3°) Sur Neo Geo, il y a un jeu appelé Sengoku 2. Je me hasarderai à penser qu'il y a un lien avec DBZ. Est-ce que je me trompe ?

4°) DBZ 2 sur Super Nintendo est-il aussi bien que DBZ sur Megadrive ?

5°) Nintendo et Bandai préviennent-ils un DBZ sur Game Boy ?

Son Gothen Super Saïen

Salut Son Gothen,

Je croule sous les lettres sur DBZ ! À croire que vous avez tous autant le virus que Terry. Allez, je réponds à tes questions :

1°) DBZ 4 est en fait le DBZ Action Game 3 qu'on t'a présenté en Over the World dans *Player* 47. Je m'explique. Avant les trois jeux de baston DBZ, un jeu de rôle DBZ est sorti pour la Super Famicom. Il n'a jamais été traduit. Ce qui explique que certains parlent de DBZ 4 pour nommer DBZ 3.

2°) Broly (qui s'appelle Tara dans la version française du jeu) est un super guerrier que l'on trouve dans deux OAV. L'une d'elles est disponible en K7 vidéo française : c'est le vol. 8 : *Le Retour de Broly*. Darbura est, lui, un perso de la série normale (celle qui passe dans le Club Dorothée). Les épisodes dans lesquel il apparaît devraient passer très bientôt à la télé.

3°) Désolé, tu te trompes. Aucun rapport entre DBZ et Sengoku 2. Ce dernier est un beat them up « à la Final Fight » à l'ambiance très samouraï.

4°) Yep ! DBZ 2 sur Super Nintendo est même mieux que DBZ sur Megadrive.

5°) Un DBZ sur Game Boy devrait être sorti au Japon au moment où tu lis ces lignes. On te donne plus de détails en page 38.

Sam

Salut Sam,

Je passe les compliments car je sais que d'autres s'en chargeront. Voici donc mes questions :

1°) Les 16 bits n'ont plus que deux ans à vivre. Mais est-ce que la 32X de Sega ne permettrait pas à la Megadrive d'accrocher au wagon des nouvelles machines ?

2°) Est-ce que To Shin Den sur PlayStation et Virtua Fighter sur Saturn ont des chances de rivaliser avec Street Fighter ou Fatal Fury ?

3°) Quel est le jeu de cette fin d'année sur Megadrive ?

4°) Est-ce que DBZ 2 est prévu sur Megadrive ?

5°) J'habite en Haute-Savoie. Quel est l'endroit le plus proche pour se procurer des mangas ?

6°) J'ai récemment loué DBZ sur Megadrive et ce qui m'étonne le plus, c'est qu'à la fin du jeu, je vois les noms de Sam et de Crevette ! Pourquoi ?

7°) Le décès soudain de Raul Julia m'a beaucoup attristé. Mais je me demande ce qui est prévu pour le film Street Fighter (il jouait Bison).

Player Fan

Salut le fan,

1°) C'est en tout cas ce qu'affirme Sega. Nous, à *Player*, on est un peu plus sceptiques. Fonce en page 59 lire le dossier que nous consacrons à la 32X, tu en sauras plus.

2°) To Shin Den ou Virtua Fighter sont bien plus révolutionnaires que Street Fighter ou Fatal Fury. Normal, ils sont en 3D ! Quant à l'intérêt, c'est un autre problème. Virtua Fighter est très différent de Street ou de Fatal Fury dans son principe même : les coups y sont simples et réalistes, il n'y a pas de superpouvoirs… Il est donc très difficile d'établir une comparaison. Disons que les fans purs et durs de Street — genre Chris — le trouvent limité et que, à l'inverse, ceux qui aiment bien Street sans plus — genre Iggy ou Ino — craquent. Quant à To Shin Den, seul Pedro l'a testé : il ne le trouve pas très jouable.

3°) Pour moi, comme pour l'ensemble de la rédac, c'est Earthworm Jim sans problème !

4°) Un nouveau DBZ est bien prévu sur Megadrive. Il était annoncé pour la fin de l'année au Japon et début 1995 chez nous mais, depuis, no news. Si tu veux mon avis, il a été reporté.
5°) Tu trouveras ton bonheur chez BD Fugues : 1, rue J-.Jaurès à Annecy ou à La Momie en folie (imports) à Grenoble. En général, pour avoir des adresses de boutiques vendant des mangas, écrivez à Ino, au journal.
6°) Ouais, tu n'as pas rêvé. C'était une manière pour les gens de Bandaï de remercier les personnes qu'ils aimaient bien.
7°) Moi aussi, ça m'a vraiment fait de la peine. Mais ne t'inquiète pas pour le film : toutes les scènes le faisant intervenir ont été mises en boîte avant ce tragique événement. Le film sort donc toujours ce mois-ci aux États-Unis et en avril en France.

Sam

Yo Sam,

Je passe sur les compliments dont je pense que tu dois être gavé. Ton mag est quand même super cool (excuse-moi, je n'ai pas pu m'en empêcher). Je passe tout de suite aux questions.
1°) Je suis un véritable fou de Secret of Mana et j'ai été surpris de voir dans le numéro 47 que Didou le trouve plus court que Zelda. Je possède les deux, j'ai mis quatre jours à finir Zelda (j'ai d'ailleurs été très déçu) alors que Secret m'a tenu plus longtemps.
2°) Je m'étonne de voir dans vos tests que vous notez Micro Machines à 94 % alors que Street Racer n'a que 90 %. Je sais qu'il est peut-être très fun mais je trouve que vous le surnotez. J'ai l'impression qu'il n'exploite pas vraiment les capacités de la machine.
3°) À ce propos, est-ce que vous vous réunissez pour débattre des notes des jeux ou dépendent-elles d'un unique testeur ?
4°) Je voudrais savoir ce que vaut la rédac à Mario Kart. Je vous mets donc au défi (Stef le Flou et Milouse en particulier) de faire mieux que moi en mode « trial time » sur Mario Circuit 1 (1 min. 4,91 s) et à Koopa Beach 1 (1 min. 1,37 s). Je serais dégoûté si vous faites mieux.

Dave, alias Flyojumper

Yo Dave,
1°) Je suis d'accord avec toi. Secret of Mana est plus long que Zelda (quatre jours quand même, je te trouve dur avec ce pauvre Zelda !). Je ne sais pas ce qui lui a pris. Il pète parfois les plombs, El Didou.
2°) Micro Machines n'exploite pas à fond la Super Nintendo mais il est hyper fun. On a passé des journées entières à se faire des challenges à quatre à la rédac, et je peux te dire que l'ambiance était torride. Ce n'est pas le plus important ? Tu sais, Bomberman n'est pas une prouesse technique et, pourtant, c'est un des mes jeux préférés de tous les temps.
3°) Le testeur fait son évaluation et met sa note. Mais d'autres testeurs voient le jeu. S'il y a de gros désaccords, on discute et on arbitre en baissant ou augmentant la note. Dans ce cas, Iggy et Pedro sont seuls juges. En plus, le testeur qui n'est pas d'accord écrit souvent un contre-avis — comme Milouse l'a fait dans ce numéro pour le test du Roi Lion. La note reflète donc généralement l'avis de la rédac. C'est plutôt le « player fun » qui traduit vraiment le plaisir (ou le déplaisir !) qu'a pris le testeur en jouant .
4°) Stef le Flou me charge de te communiquer ses propres records...
1 min. 1,21 s (Mario Circuit 1) et 1 min. 2,16 s (Koopa Beach). Désolé Dave!

Sam

P-S : Salut la Super Girl, ton papier « écolo » et ton dessin sont très chouettes. Appelle-moi à la rédac, je répondrai à tes questions. Merci pour les nouvelles, Sam II. Coucou à Tom, bien au chaud dans son île. Tu peux avoir Trunk adulte dans DBZ 3 (comme dans le 2) grâce à un cheat mode : lorsque le visage de Vegeta apparaît à l'écran, fait Haut, X, Bas, B, L, Y, R. Bravo pour ton dossier Earthworm, Samuel. Enfin, salut à Super Havoc II' Turbo, bisous à Mileena et Kitana et poutous à Mirna.

Écrivez aux journalistes de la rédaction sur le 3615 Player One (tapez # BAL)

SOS PLAYER

36 70 77 33

TU ES BLOQUÉ DANS UN JEU ET TU NE CONNAIS PAS LE CHEAT MODE ?

TU CHERCHES DES CODES, DES SELECT STAGES POUR EXPLORER TES JEUX EN PROFONDEUR ?

TÉLÉPHONE VITE AU
36 70 77 33
LE NUMÉRO DE TOUS LES VIDÉOMANIAQUES EN DIFFICULTÉ !

TU POURRAS EXPOSER TON PROBLÈME APRÈS AVOIR SÉLECTIONNÉ TA CONSOLE ET LE NIVEAU DE JEU DANS LEQUEL TU COINCES.

LA RÉDACTION SE CHARGE DE TE RÉPONDRE EN 48 H.

StOp INFO

LA SATURN ATTERRIT SUR TERRE

On l'a... la Saturn ! Elle arrive tout droit du Japon, le jour même de sa sortie au pays du Soleil-Levant. *Player* est heureux de vous présenter en exclusivité la nouvelle 32 bits de Sega.

LE PADDLE

Il comporte 9 boutons : 7 sur la face avant, y compris le bouton Start, et deux autres sur le dessus, à la manière du paddle de la Super Nintendo. Remarquez qu'il n'y a pas de touche Reset. La croix de direction ressemble un peu à celle de la Megadrive mais, à l'usage, elle se révèle beaucoup plus précise. Elle est faite dans un plastique souple qui évite les ampoules au bout de cinq minutes (bien utile quand on joue à Virtua Fighter). A noter aussi

que les deux touches Left et Right sont dotées de micro switch, c'est un peu désarmant au début, mais on s'y fait très vite. La prise en main de l'ensemble est agréable et immédiate. C'est visiblement un excellent paddle, de bien meilleure qualité que ce que Sega avait proposé jusqu'à présent. Dernier détail, les boutons L, R, X, Y, Z servent à piloter directement des fonctions du lecteur CD-Rom, ce qui évite de passer par le menu affiché à l'écran ; voilà un gain de temps appréciable !

Comme prévu, la bête est gris anthracite, compacte et plutôt lourde. Contrairement aux photos publiées dans les magasines japonais qui la présentent couleur acier, la version définitive est sombre, sobre et donne une impression de robustesse et de fiabilité. Certains apprécient, d'autres la trouvent mastoc... Tout ça est une affaire de goût.

Sur le dessus de la machine, se trouvent un port cartouche ainsi que le lecteur de CD-Rom. En avant du couvercle protégeant le lecteur CD sont disposés trois boutons bleus. Le premier (à gauche) sert à la mise en marche (une diode verte s'allume lorsque la machine est branchée), le deuxième (au centre) permet d'ouvrir le capot du CD, et le troisième (à droite) est le bouton Reset. Lorsque

LA V-SATURN

Grande première dans le monde Sega : la Saturn est un standard « ouvert ». Comprenez que des constructeurs autres que Sega pourront fabriquer et commercialiser « leur » Saturn, comme c'est le cas pour les consoles 3DO. Pour le moment, sur les trois sociétés qui ont eu cet honneur (Yamaha, Hitachi et JVC), une seule a présenté une machine. La V-Saturn de JVC, entièrement compatible avec ce concour, est plutôt orientée vers le karaoké. Elle pousse le perfectionnisme jusqu'à copier son look.

LA SATURN SOUS TOUTES SES COUTURES

aMIE LE PRO.

11, bd Voltaire -75011 Paris
☎ (1) 43 57 96 18
Fax : (1) 43 57 10 01
ouverture : 10h00 - 19h00

LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX NEUFS ET D'OCCASION

▸ ACHETEZ UNE CONSOLE ▸ GAGNEZ DES ECHANGES GRATUITS

▸ACHETEZ 600 F de jeux d'occasion ▸ GAGNEZ 1 JEU GRATUIT dans la colonne 150 F

10 ans d'expérience

NEUF - NEUF - NEUF - NEUF

SUPER NINTENDO

✓ SUPER NINTENDO + STREET FIGHTER II TURBO 699F

✓ SUPER NINTENDO + MARIO INTEGRAL 899F

CADEAU 2 ECHANGES GRATUITS sur 3 mois

BOMBER MAN II	429 F
DONKEY KONG COUNTRY	449 F
DRAGON	399 F
EARTHWORM JIM.	490 F
F1 POLE POSITION II	449 F
MICKEY MANIA	449 F
MORTAL KOMBAT II	490 F
RETURN OF THE JEDI	449 F
ROI LION	399 F
SAMURAI SHADOWN	490 F
SECRET OF MANA.	449 F
SPANSTER	399 F
STREET RACER	449 F

MEGADRIVE

✓ MEGADRIVE II + SONIC 699F

✓ MEGADRIVE II + FIFA SOCCER 790F

CADEAU 2 ECHANGES GRATUITS sur 3 mois

EARTHWORM JIM	395 F
FIFA 95	395 F
FLINK	395 F
IMC	399 F
MICKEY MANIA	399 F
MORTAL KOMBAT II	399 F
MR MUTZ	399 F
NBA LIVES	429 F
PROBOTECTOR	399 F
ROI LION	399 F
SHINNING FORCE II	429 F
SONIC & KNUCLE	399 F
SPARTER	399 F

3 DO

✓ 3 DO EUROPEENNE + 1 JEU 2990F

✓ 3 DO EVOLUTION 2 + 2 JEUX 3490F

CADEAU 4 ECHANGES GRATUITS sur 4 mois

ALONE IN THE DARK	375 F
BURNING SOLDIER	375 F
DEMOLITION MAN	375 F
FIFA SOCCER	375 F
NEED FOR SPEED	375 F
ORION GRE ROAD	NC
ROAD RASH	375 F
SAMURAI SHADOWN	NC
SLAYER	375 F
SSAR CONTROL II	375 F
SUPER STREET FIGHTER II	NC
THEME PARK	375 F
VR STALKER	375 F

NEO-GEO CD

✓ NEO GEO CD 3390F

✓ NEO GEO CD + 1 JEU 3690F

CADEAU 5 ECHANGES* GRATUITS sur 4 mois

AERO FIGHTER II	429 F
ART OF FIGHTING II	429 F
FATAL FURY SPECIAL	429 F
KING OF FIGHTER 94	489 F
KING OF MASTER	NC
LAST RESORT	429 F
NINJA COMBAT	NC
ROBOT ARMY	NC
SAMURAI SHADOWN	429 F
SAMURAI SHODOWN II	489 F
SOCCERS 2	NC
TOP HUNTER	429 F
WORLD HEROES JET	489 F

JAGUAR

✓ JAGUAR + 1 JEU 2190F

✓ JAGUAR + 2 JEUX 2390F

CADEAU 3 ECHANGES GRATUITS sur 3 mois

ALIEN PREDATOR	429 F
CHEUCHERS ELAG II	429 F
CRESCENT GALAXY	399 F
DINO DUNES	399 F
DOOM	499 F
DRAGON	499 F
KASUMI NINJA	499 F
RAIDEN	429 F
RAYMAN	399 F
RISE OF THE ROBOTS	499 F
TEMPEST 2000	399 F
THEME PARK	449 F
WOLFENSTEIN 3D	429 F
ZOOL II	449 F

SEGA C32 X

✓ SEGA C 32 X 1390F

✓ SEGA C 32 X + DOOM 1720F

CADEAU 3 ECHANGES GRATUITS sur 3 mois

CYBER DRAME	NC
DOOM	NC
FAHRENHEIT	NC
GOLF MAGAZINE	NC
METAL HEAD	NC
MIDNIGHT RAIDER	NC
PANZER DRAGON	NC
SPACE HARRIER	NC
STAR WAR	NC
STELLAR ASSAULT	NC
SUPER AFTER BURNER	NC
SUPER MOTO CROSS	NC
VIRTUA RACING	NC

OCCASIONS - OCCASIONS - OCCASIONS

SUPER NINTENDO

Super Nintendo Garantie 6 mois 490 F

100 F	150 F	200 F
CASTLE MANIA	ASELAY	ALIEN III
DRAGON LAIR	BATTLE ROAD	CAPTAIN AMERICA
EOF	BULL ES BLAZER	CYBERNATOR
EXHAUST HEAT	GP 1	EXHAUST HEAT II (JAP)
F ZERO	HUMAN GP	FLASHBACK
FIRST SAMOURAI	JACK NICLAUS GOLF	GOOF TROOP
KRUSTY FUN HOUSE	KING ARTHUR WORLD	JIMMY CONNORS
NBA ALL STAR	LAST ACTION HERO	MARIO ALL STAR
PROBOTECTOR	RAMNA 1/2 II JAP	NIGEL MANSEL
ROAD RUNNERS	STREET FIGHTER	POCKY & ROCKY
SOROCOP III	TURBO	SIM CITY
STREET FIGHTER	TERMINATOR II	SUPER MARIO KART
SUPER TENNIS	WOLFCHILD	TECMO NBA
WWF COMMANDER	Y'S	ZELDA III

MEGADRIVE

Megadrive Garantie 6 mois 390 F

75 F	100 F	150 F
ALISIA DRAGON	EUROPEAN CLUB SOCCER	ANOTHER WORLD
BATMAN RETURN	EQUAL REWING	ATOMIC RUNNER
BLADE OR VENGEANCE	G-LOC	COOL SPOT
CE	GLADS	DESERT STRIKE
DAVID ROBINSON	JAMES POND	DUNGEON DRAGON
DJ BOY	KICK OFF	F22
DYNAMITE DUKE	LEMMINGS	FATAL FURY
ELEVATIO	MEGA GAMES II	JUNGLE
GLOBAL GLADIATOR	PHILLIOS	LIKE ATTACK CHOPPER
GYNOUGS	SPIDER MAN	PGA
PSI FIGHTER	SUPER MAN	PUGGSY
STRIDER	TEAM USA	SONIC II
THUNDER FORCE III	UNIVERSAL SOLDIER	TERMINATOR II
TWO CRUDES DUDES	WORLD OF ILLUSION	THUNDER FORCE III

SUPER NINTENDO

250 F	300 F	350 F
CLAY FIGHTER	COTTON 100%	ACTRAISER II
DRAGON BALL Z III JAP	FIFA SOCCER	BRAIN LORD
EQUINOXE	GUECHON FIGHT II	BREATH OF FIRE
KING DRAGON	JUNGLE BOOK	DRAGON BALL Z III
LOTUS VOLANG	LEMMING	F1 POLE POSITION II
RAMNA 1/2 IV	LES SCHTROUMPFS	FATAL FURY SPECIAL
ROCK N ROLL RACING	MEGAMAN X	REVELATION OF GAIA
RUGGE RABBIT	MIA JAM	KIRIKIKAI II
SAYMAGER	NHL 94	LEGEND
TORTUE FIGHTER	SECRET OF MANA	MAXIMUM CARNAGE
TAL D'ROAYS	STUNT RACE FX	MORTAL KOMBAT II
WOLFENSTEIN 3D	SUPER BATTLE TANK II	SUCCER SHOOT OUT
WORLD CUP USA 94	TURN & BURN	STREET FIGHTER IV
ZOOL	TUFF NAKUSHO II	SUPER MEXHAD

MEGADRIVE

200 F	250 F
ART OF FIGHTING	EDME II
DRAGON REVENGE	HOLIX
ETERNAL CHAMPION	ING
FIFA SOCCER	JUNGLE BOOK
FORMULA ONE	LAMPOUSLEES
GENERAL CHAOS	MADDEN 94
HUNTING	MAGIC FOOTBALL
JUNGLE STRIKE	NHL 95
NBA SHOODOWN	PETE SAMPRAS
PGA TOUR GOLF	PRINCE OF PERSIA
RODEO RODEMAIDER	RAGNACHETY
THUNDER FORCE IV	SALOM MOON
WIMBLEDON	SONIC III
WORLD CUP USA 94	STREET OF RAGE III

Nombreux jeux !!!
GAME GEAR
GAME BOY
NES, et MASTER SYSTEME
Nous contacter au 43 57 96 27

3 DO

3 DO Garantie 6 mois 2190 F

200 F	250F	300 F
CASTLE MANIA	ASELAY	ALONE IN THE DARK
DRAGON LAIR	BATTLE ROAD	GUARDIAN WARS
EXHAUST HEAT	BULL ES BLAZER	JAM JET
F ZERO	GP 1	ROAD RASH
FIRST SAMOURAI	HUMAN GP	SHERLOCK HOLMES

NEO-GEO

NEO-GEO Garantie 6 mois 990 F

290 F	690F	890 F
BLUE'S JOURNEY	FATAL FURY SPECIAL	ART OF FIGHTING II
CROSSED SWORD	LAST RESORT	SAMOURAI SHODOWN
REAL FURY	SENGOKU II	TOP HUNTER
MAGICIEN LORD	SPIN MASTER	WIND JAMMER
NAM 1975	VIEW POINT	WORLD HEROES II JET

LES REPRISES D'AMIE

AMIE RACHETE AU COMPTANT :

ORDINATEURS - CONSOLES - PERIPHERIQUES
CARTOUCHES - LOGICIELS - JEUX - UTILITAIRES

NOUVEAUTES ESTIVALES : DEVELOPPE SUR CATALOGUES INTERNATIONAL, REEL SOIT DEJA, RESERVEZ ET VENDEZ VOS ORDINATEURS, CONSOLES, JEUX !

Les prix indiqués sont valables jusqu'au 30/11/94 - Pas d'envoi contre rem. prévu. Offre valable dans la limite des stocks disponibles.

BON DE COMMANDE

AMIE VPC 11 Bd Voltaire 75011 PARIS

Nom ..... Prénom ..... Adresse ..... Code postal ..... Ville .....

Mon ordinateur ou ma console .....

Ceux nos prix sont TTC. Les promotions ne sont pas cumulables.

Désignation	Quantité	Prix	Montant
Frais d'envoi			
TOTAL			

Port en RP/Supplément 150 F pour colis(s) "R 48 h" ou aux Logicels "RP GUERRIER SPORT" LA PARTE BLEUE Date d'expiration L_L_L_L L_L_L_L_L_L_L_L_L Date Signature (si commande non payée 48h) ...

PLEASE ONE STAMP

PORT CARTOUCHE

Grosse surprise : sous la trappe qui protège le port cartouche se trouvent deux connecteurs, comme s'il était possible de brancher deux cartouches en même temps. Serait-ce une place pour une carte de sauvegarde des scores, comme sur la Neo Geo ou la PlayStation ? C'est l'explication la plus plausible.

LE LECTEUR CD-ROM

Détail amusant, un avertissement est gravé à même le plateau du lecteur. Il stipule en anglais, allemand, japonais et… français : « Ne jamais toucher la lentille ». Les temps d'accès sont tout à fait raisonnables, en tout cas beaucoup plus rapides que ceux du Mega CD et même de la 3DO (qui possède pourtant un lecteur double vitesse comme la Saturn). Le lecteur CD-Rom permet de lire les CD audio, les CD+G (images fixes plus son) ainsi que les CD+EG (un dérivé du CD+G). Par contre, la Saturn ne peut pas lire en standard des CD vidéo (CD de 12 cm sur lesquels sont stockés des films, la qualité des images se situant entre celles du magnétoscope VHS et du CDV). Sega commercialisera ultérieurement une carte offrant cette possibilité. Ainsi, la console se métamorphosera en magnétoscope de luxe (sans fonction d'enregistrement) comme le CDI, le CD32 ou la 3DO. Mater Wayne's World sur Saturn, c'est pour bientôt. Mégateuf !

SATURN

le lecteur de CD-Rom charge des données, un voyant rouge clignote. Pas tout à fait Star Trek, mais on n'en est pas loin !

Sur la façade avant, les deux prises pour les paddles sont les seules connexions existantes. À l'arrière de la Saturn se situent tous les autres branchements. La prise d'alimentation à deux trous est identique à celle que l'on trouve habituellement sur le matériel hifi. Un peu plus bas est placé un connecteur sobrement appelé : communication connector ; c'est sans doute par cette prise que s'effectueront tous les tranferts de données permettant à la Saturn de devenir un véritable outil multimédia (le branchement d'un modem permettant de relier plusieurs consoles par le téléphone semble plausible).

À côté, la sortie vidéo. Et enfin, à l'opposé, le logement de la pile (protégée par une petite trappe) permettant les sauvegardes de vos jeux en cours. Sur les côtés de la machine, des ailettes d'aération ont été percées, signes que la Saturn doit souffrir en cas de température élevée. Il est d'ailleurs spécifié dans la notice que la température ambiante maximale dans laquelle la Saturn peut fonctionner correctement ne doit pas dépasser les 35 °C. Nous n'avons pas encore eu le temps de laisser la machine allumée plusieurs jours pour savoir si des risques de surchauffe étaient possibles, mais vu la qualité de l'ensemble, on ne devrait pas avoir de souci à se faire. Pour conclure, et selon les informations que nous a communiquées Sega France, il est bon de rappeler que la Saturn ne sera pas compatible avec les autres machines Sega (pas même la 32X) et que les jeux d'import parallèle ne fonctionneront pas avec les Saturn qui seront officiellement distribuées en France à partir de l'automne prochain.

FICHE TECHNIQUE

Comme prévu, la Saturn est un monstre de puissance. La machine est bâtie autour de deux processeurs 32 bits Risc secondés par plusieurs chips. Sega a « boosté » le chip vidéo et le moteur polygonal en dernière minute afin d'accroître les capacités graphiques de la machines et de la rendre plus compétitive face à la PlayStation. L'affichage 3D en polygones (avec éventuellement apposition d'une texture, c'est ce qu'on appelle le « mapping ») et la restitution de photo ou de vidéo digitalisée sont les gros points forts de la machine. Techniquement donc, pas de problème : la Saturn joue dans la cour des grands en affichant des performances énormes, supérieures même à celles d'une 3DO. À signaler que Sega a également ajouté in extremis de la mémoire (un « buffer ») destinée à accélérer les accès CD.

PROCESSEURS :
- Deux SH 2 Risc 32 bits cadencés à 28.6 MHz
- Un 68 000 (16 bits) cadencé à 11.3 MHz
- Divers coprocesseurs

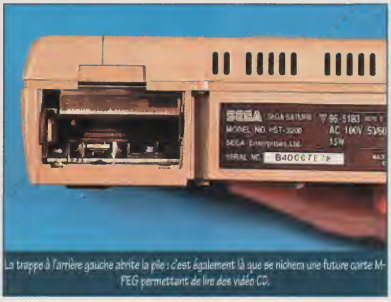
CAPACITÉS GRAPHIQUES :
- 16,7 millions de couleurs
- 5 niveaux de scrolling
- Zooms et rotations de sprites
- Flat et Gouraud Shading gérés en hard
- Mapping

SUPPORT :
- Cartouche
- Lecteur de CD-Rom double vitesse (300 ko/s)

CAPACITÉS SONORES :
- Digitalisation à 44.1 kHz (qualité CD)
- 8 canaux FM, 32 canaux PCM
- Stéréo

MÉMOIRE :
- RAM : 16 mégabits (2 Mo)
- Vidéo-RAM : 12 mégabits (1.5 Mo)
- Audio-RAM : 4 mégabits (512 ko)
- CD-RAM : 4 mégabits (512 ko)

PRIX :
- 44 800 yen au Japon (environ 2 300 F)



La trappe à l'arrière gauche abrite la pile : c'est également là que se nichera une future carte MPEG permettant de lire des vidéo CD.

3615 Player One, le service Minitel branché !

La grande dame qui a attiré les foules au cinéma cette année (plus de 5 millions d'entrées en France) débarque en vidéo le 15 décembre. Grâce à Player One et PFC Video, gagnez la K7 en participant au concours Madame Doubtfire sur le 3615 Player One. À vos Minitel !

KONAMI
DES BIKERS ROCKERS,
UN BATMAN QUI DEFIE L'ENFER
ET TOUS LES SECRETS DU SOCCER
POUR LES FOUS DU FOOT.
Batman
Biker Mice
Biker Mice
BIKER MICE FROM MARS
the adventures of BATMAN & ROBIN
DISPONIBLE DES DECEMBRE
36 68 20 01 BATMAN *
Batman
DISPONIBLE DES JANVIER
Soccer
Soccer
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER
FOUL !!
DISPONIBLE DES FEVRIER
JOUE ET GAGNE !
HOT LINE SPARKSTER KONAMI :
36 68 99 10*
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

LE MENU DES OPTIONS

Un tas d'options sont disponibles dans Virtua Fighter. Presque toutes sont paramétrables. Vous pouvez choisir la taille de votre barre d'énergie (qui peut être différente si vous jouez à deux en duel), modifier la force de vos adversaires, choisir de jouer sans limite de temps, avec ou sans continue, etc.

Des paramétrages complets et sobres : ne retardons pas l'instant du combat !

Une des options les plus intéressantes pour les débutants est la possibilité de configurer le paddle : on peut ainsi affecter un coup spécial à chaque touche. Fini les combinaisons ! Sympa mais, avouons-le quand même, un peu « triche » sur les bords.

QUELQUES BUGS

Oui, Virtua Fighter se comporte parfois un peu bizarrement. Il arrive que, dans le « replay », les personnages disparaissent de l'écran pendant quelques secondes. C'est un « bug » (erreur de programmation). Visiblement, les programmeurs — à la bourre pour assurer à l'heure le lancement de la console — n'ont pas eu le loisir de consacrer le temps voulu aux derniers tests. Mais bon, on ne chipote pas : ce problème n'influe absolument pas sur le plaisir de jeu.

SATURN
LES PREMIERS JEUX

La Saturn est sortie au Japon avec cinq jeux. Gros plan sur les premiers softs de la 32 bits phénomène.

Cinq jeux sont d'ores et déjà disponibles. Le plus attendu, le meilleur aussi, est sans conteste Virtua Fighter. Viennent ensuite deux jeux d'aventure (en japonais évidemment donc injouables par nous autres), Myst et Wan Chai Connection. Puis un jeu de réflexion typiquement japonais (une sorte de Scrabble qui se joue avec des dés) et que l'on risque bien de ne jamais voir arriver en France. Enfin, on trouve une bizarrerie du nom de Tama dont on a du mal à comprendre l'intérêt sur une telle machine. Les pages qui suivent vous fourniront une description plus complète de ces jeux. Mais est-ce-bien utile ? De toute façon, c'est Virtua Fighter qui vous impressionnera le plus !

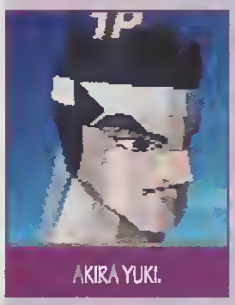
VIRTUA FIGHTER

Pai vs Pai. Lorsque les deux mêmes combattants se rencontrent, leurs habits changent de couleur.

C'est le jeu à la mode au Japon, celui qui a détrôné Street Fighter dans le cœur des kids aux yeux bridés. La version arcade qui fait un carton dans toutes les salles de Tokyo se retrouve adaptée avec brio sur Saturn. Dès le premier jour de mise en vente de la machine, les stocks de Virtua Fighter étaient épuisés, tous les magasins affichant des petites pancartes « Virtua Fighter sold out ». Heureusement, le reporter de Player a réussi, par miracle, à en acquérir un. Et, contrairement à certains qui en ont « soi-disant » effectué le test (dans un salon ?), nous vous proposons une véritable présentation basée sur plusieurs nuits de jeu ! Le principe de Virtua Fighter repose sur la simplicité et sur une très grande qualité technique. Qualité des graphismes et de l'animation qui donnent au jeu un aspect très réaliste. Tous les personnages sont en polygones, leurs mouvements sont fluides, souples et aériens. Pour jouer à Virtua Fighter, trois boutons

LES PERSONNAGES

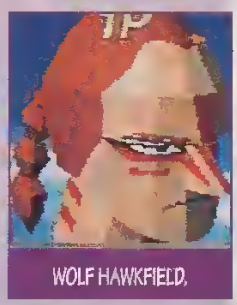
Il existe huit personnages et un boss caché (une sorte d'androïde féminin que l'on doit battre pour finir le jeu, mais que l'on ne peut pas choisir au départ). Il apparaît dans ce que les programmeurs ont appelé un « bonus stage » !



AKIRA YUKI.

JACKY BRIANT.

KAGEMARU.

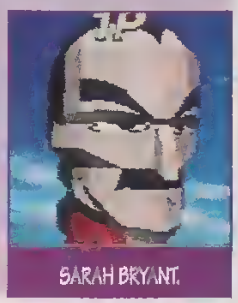


WOLF HAWKFIELD.

JEFFRY MCWILD.

LAU CHAN.

PAI CHAN.



SARAH BRYANT.

QUELQUES COUPS SPECIAUX

PAI CHAN
Une torsion du bras qui se finit en projection. Très beau et non moins efficace.
Poing + garde - diagonale bas/droite - poing

KAGEMARU
Un coup de genou en pleine tête, ça vous tente ? Si oui, essayez cette manip.
Concentration bas - gauche - kick

LAU CHAN
Une figure quelque peu invraisemblable mais à l'effet ravageur. Impressionnant !
Gauche - poing - diagonale haut/gauche - kick

suffisent : coup de pied, coup de poing, une garde, et c'est tout !

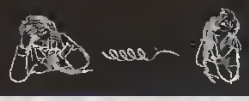
L'ANTI-SF II !

Les coups spéciaux que l'on obtient en effectuant des combinaisons ne sont pas identiques à ceux de Street Fighter. Pas de boule de feu, pas de Sonic Machin Chose. Ici, tout est question de projections, de suites de coups et autres torsions sauvages de membres ! VF se rapproche énormément des combats « réels ». On retrouve d'ailleurs des gestes empruntés à différents sports de combat ou arts martiaux comme le kick boxing ou l'aïkido.
Ces coups sont exécutables selon la distance qui vous sépare de votre adversaire. Au corps à corps, les projections s'imposent donc, alors qu'à distance on balance des coups de pied démoniaques !

LA CLAQUE !

Après quelque temps de pratique, on se rend compte avec bonheur que les manips ne sont jamais très compliquées. Le jeu a été pensé pour permettre une prise en main aisée et agréable, sans pour autant négliger la technique !

Comment RENCONTRER des filles !
36 70 21 07



J'AI HONTE
car je ne sais pas danser !
36 70 21 07

Comment les filles aiment être séduites
36 70 21 07

Comment avoir du succès auprès des filles !
36 70 21 07

Comment organiser votre premier rencart !
36 70 21 07

JOUEZ ET GAGNEZ AVEC LE SNORK
36 68 21 88

Es-tu prêt pour ta *première* fois ?
36 70 21 07

Comment embrasser les filles !
36 70 21 07

Tout ce qu'il faut savoir sur les filles
36 70 21 07

BOÎTES AUX LETTRES VOCALES

DIALOGUER ET SE FAIRE DES AMI (E) S, LAISSER DES MESSAGES.
36 70 21 12

Comment sortir avec une fille SANS PERDRE SON INDÉPENDANCE !
36 70 21 07

Je n'ai pas encore eu de rapports. SUIS-JE NORMAL ?
36 70 21 07

BOXPHONE
NOUVEAU
Envie de lui laisser un message ? Créez votre répondeur personnel au
36 68 21 41

Sur le 36 15 *CANAL 21*
"GAGNEZ"
des magnétoscopes, des CD, des mini-chaînes, des K7 vidéo, des jeux vidéo et plein d'autres cadeaux...
ALORS SAUTEZ SUR VOTRE MINITEL !

Tu veux gagner une console MEGA CD 2 ?
36 68 21 88

Tu veux gagner une console NÉO GÉO ?
36 68 21 88

Tu veux gagner une console 3 D O ?
36 68 21 88

Pour les appels 36 68 la taxation ne sera que de 2,19 f la minute.
Pour les services 36 70 la taxation ne sera que de 8,76F a la connexion puis de 2,19F par minute

StOp INFO

VIRTUA FIGHTER

LES ANGLES DE VUE

C'est l'un des points forts de Virtua Fighter. Comme dans la version arcade, les combats se regardent comme s'ils étaient filmés pour la télévision. Quand les adversaires s'éloignent l'un de l'autre, la caméra virtuelle fait un zoom arrière qui souligne cette distance, sans pour autant

Lorsqu'un combattant gagne, il se trémousse devant la caméra.

« casser » l'intensité de la baston. Lors de certaines phases du combat, l'angle de vue change et se rapproche des persos pour montrer en gros plan une action particulièrement spectaculaire. Toujours dans le même esprit, à la fin de chaque manche, un « replay » vous montre sous

Le « replay » vous permet de revoir sous plusieurs angles les dernières actions d'un combat.

un angle inédit les derniers coups fatals qui vous ont [illegible] de triompher. C'est la première fois dans un jeu vidéo que ce genre d'effet se trouve aussi réussi !

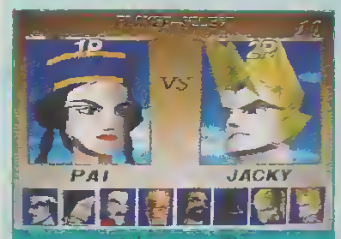
Pour se tirer d'un corps à corps douloureux, certains persos exécutent des saltos arrière !

Virtua Fighter sur Saturn fait l'effet d'une grande baffe. Le jeu est strictement identique à l'arcade : y a-t-il meilleure preuve de la puissance de la bécane ? Les graphismes s'avèrent somptueux (bien que les polygones ne soient pas recouverts de texture... ce sera pour VF 2), la zique dépote et, surtout, l'animation est au-delà de tout ce qu'on a pu voir sur console. Les persos bougent de manière hyper réaliste et la 3D avec ses changements d'angle et ses mouvements de caméra apporte un plus énorme. On peut ergoter que les sauts sont un peu lents mais c'est là une caractéristique du jeu, un des éléments qui lui confère sa grâce et donne l'impression d'assister à une sorte de danse. Lors de certaines attaques, la violence et la vitesse des coups deviennent proprement hallucinantes, prouvant par là que cette lenteur occasionnelle est entièrement voulue.

Akira chope le pied de Jacky. Voilà le genre de situation réaliste que l'on peut rencontrer.

LES DIFFÉRENTS TYPES DE COMBATS

Il y a deux modes de combats, le tournois et le face-à-face. Dans les deux cas, il suffit de gagner deux manches pour être déclaré vainqueur. Une fois votre personnage sélectionné, vous pouvez affronter un par un tous les autres combattants, gérés par l'ordinateur (y compris votre double). Ou bien vous choisissez de vous battre avec un autre joueur. Une des originalités de Virtua Fighter, c'est qu'il y a deux façons de gagner un combat. La plus commune consiste à taper plus vite et plus fort que votre adversaire pour le mettre KO. La seconde, plus subtile, a pour but de pousser votre adversaire hors du ring (un peu à la manière des combats du dessin animé DBZ). Comme dans la plupart des autres jeux de baston dignes de ce nom, lorsque le temps imparti à un combat est terminé (time out), c'est le combattant dont la barre d'énergie est la plus forte qui gagne. En cas d'égalité au cours de la troisième manche pour cause de time out — ce qui arrive très rarement —, une quatrième manche, appelée « sudden death » oppose les adversaires. C'est celui qui porte le premier coup qui gagne alors le combat.



En mode « VS », chacun peut sélectionner son perso durant un temps limité.

Après un KO, le combattant victorieux s'exhibe avec fièreté et arrogance.

Voici la démonstration en direct live du « ring out » : aucune équivoque possible !

Pas de pot ! vous êtes battu. Mais des continue vous donnent une nouvelle chance !

Depuis une semaine maintenant, la rédac est scotchée sur ce Virtua Fighter et même les moins joueurs d'entre nous (genre : Jean-Marc, notre vieux maquettiste) viennent s'essayer à un petit combat. Seul Chris, en acharné de Street Fighter, fait la fine bouche. Mais qu'importe. VF sur Saturn marque clairement une étape et, après lui, il ne sera plus possible de regarder un autre jeu de baston sur console du même œil. Encore un ou deux titres de ce calibre et la Saturn sera définitivement envoyée sur orbite !

(Éditeur : Sega - Genre : baston)

PROJOS A GOGO !

Voici un petit aperçu des types de projections réalisables avec les combattants de Virtua Fighter. Et cela n'est qu'une parcelle des possibilités offertes aux joueurs. Sortez vos paddles, VF est arrivé !

ACCROCHE TOI AU VOLANT AVEC

"48 circuits différents pour cette adaptation d'un programme célèbre de salles d'arcade. Le rendu graphique est fidèle à l'original."
PC LOISIRS, OCTOBRE 94

"Découvrez les joies du rallye. Attention aux sorties de routes intempestives!"
SUPERSONIC, OCTOBER 94

"Avec ce titre, U.S. Gold devrait frapper fort, très fort. Cette simulation de courses de rallye bénéficie d'une réalisation tout simplement exceptionnelle. Power Drive devrait vous permettre de vous éclater."
JOYPAD, OCTOBRE 94

IBM PC

CD-ROM

AMIGA

S.NES

MEGA DRIVE

GAME GEAR

ATTENTION AU DEPART...

U.S. GOLD

'SEGA', 'MEGA DRIVE', 'GAME GEAR' are trademarks of Sega Enterprises Ltd. ©1994 Sega Enterprises Ltd. Nintendo®, Super Nintendo Entertainment System™ and the Nintendo Product Seals and other marks designated as 'TM' are trademarks of Nintendo. ©1994 Rage Software Ltd. ©1994 U.S. Gold Ltd. All rights reserved. Published by U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 0121 625 3366. U.S. Gold is a registered trademark of U.S. Gold Ltd.

TAMA

Tama est le jeu qui nous a le moins emballés. Il s'agit d'une espèce de casse-tête typiquement nippon (donc très crispant) ! Le but du jeu est fort simple : vous dirigez une petite bille bleue enfermée dans un labyrinthe clos. Pour la déplacer, vous avez la possibilité d'incliner l'intégralité du labyrinthe dans n'importe quel sens, ce qui a pour effet de faire rouler ladite bille. Le but au final est de mener celle-ci à un certain point tout en déjouant les pièges parsemés sur le chemin. D'apparence très simple, ce jeu se révèle finalement ardu. Les premiers

Les rotations et les zooms vous offrent des angles de vue adéquats.

niveaux ne sont pas d'une difficulté insurmontable mais bien vite, ça devient beaucoup plus balèze. Le principal obstacle à votre bonne progression est la « bêtise » de la bille : si vous inclinez trop le labyrinthe, elle va rouler à toute berzingue sans se soucier de ce qui l'attend au bout (un peu comme un Lemming). Tout l'art de Tama réside donc dans votre aptitude à doser vos mouvements et à être précis. Enfin, d'un point de vue technique, notons la présence d'un zoom qui vous offre des gros plans sur le labyrinthe ainsi que la possibilité d'exécuter des rotations à 360°, histoire de voir la bille sous son meilleur angle. (Éditeur : Time Warner Interactive - Genre : jeu de réflexion)

LES PREMIERS JEUX SATURN

MYST

Fabuleusement beaux, les décors souffrent d'un seul défaut : ils ne sont pas animés.

Déjà très connu et apprécié sur micro-ordinateur PC et Mac, Myst est l'un des jeux d'aventure les plus hors normes de l'univers micro. La conversion de ce hit sur Saturn n'a rien perdu : graphismes fabuleux, ambiance sonore prenante et scénario original sont au rendez-vous ! Myst vous plonge dans un univers parallèle inventé par un écrivain dont la faculté est de donner vie à ses livres. La problème, c'est que les deux fils de celui-ci ont la fâcheuse habitude de détruire les œuvres de leur père. Afin de mettre fin à leurs agissements, le paternel exécédé enferme sa progéniture dans un de ses bouquins et en arrache toutes les pages qu'il dispatche dans différents univers de sa création ! Votre mission, si vous l'acceptez, est de retrouver toutes les pages afin de libérer les deux fils. Pour cela, vous devez visiter une multitudes de mondes parallèles et résoudre un nombre conséquent d'énigmes. Myst est un jeu fabuleux : les graphismes sont d'une beauté à couper le souffle, l'interface de jeu est hyper simple et, surtout, l'ambiance de votre aventure est l'une des plus particulières jamais rencontrées dans un jeu d'aventure ! Seul hic : il n'y a pas d'animation, ce qui risque de dérouter certains joueurs. Dommage ! d'autant que la Saturn a certainement les capacités pour animer de telles images. Néanmoins, Myst dégage un pouvoir d'attraction unique presque mystique. Ce n'est pas pour rien si Wolfen y est resté scotché une nuit entière (et ce bien que les textes soient en japonais !).

Le début de votre aventure : Myst, c'est du rêve à l'état pur !

(Éditeur : Sunsoft - Genre : jeu d'aventure)

WANCHAI CONNECTION

Ça, c'est la victime. Mal en point, non ? C'est en fait une sorte de Laura Palmer japonaise !

Tout commence par une séquence vidéo en plein écran. Un travelling sur un lac, un zoom sur une forme étrange abandonnée sur la rive... On se retrouve devant le corps d'une femme. Gros plan sur sa main : elle vit encore, mais semble bien mal en point. Le décor est fixé. Vous voilà devenu enquêteur à Hong-Kong. Wanchai Connection, que nous n'avons pu admirer qu'en version jap (logique direz-vous !), semble assez complexe et surtout doté de nombreuses vidéos d'une qualité très supérieure à celle du Mega CD. Tout se déroule selon un système de menus et de sous-menus vous permettant de rencontrer des témoins et autres individus liés à l'affaire. Votre enquête suit son cours à force de récolter des indices et peut-être découvrirez-vous le meurtrier... À condition de maîtriser le nippon, car Wanchai est totalement injouable pour nous. Si l'on peut encore se débrouiller (difficilement) avec Myst, il faudra cette fois attendre une version en anglais pour se faire une idée.

(Éditeur : Sega - Genre : enquête)

Vous, ou plutôt le flic que vous incarnez. Cette histoire vous rend sceptique.

Qui veut se dévouer pour expliquer à Natacha le nouveau système qui va révolutionner la Megadrive ?

MEGADRIVE 32X

Megadrive 32X : 2 processeurs RISC 32 bit, 32 768 couleurs, 50 000 polygones/sec, son digital stéréo.

SEGA

X'XXX XXXX XXXX XXX XXX.

36.15 SEGA
1,27 F/min.

36.68.01.10
2,19 F/min.

LINTAS

LES PROCHAINS JEUX SATURN

La Saturn ne part pas en guerre sans munitions. Petit aperçu des prochains titres du nouveau poulain de Sega.

Gail Racer.

Yumemi Mystery Mansion.

Pebble Beach Golf Links.

Grand Racer.

Virtual Hydlide.

DÉCEMBRE

GAIL RACER (Sega)

Gail Racer ou l'adaptation de Rad Mobile, une vieille borne d'arcade de Sega qui faisait référence en matière de course avant l'arrivée de Virtua Racing. Bien sûr, c'est pas tout jeune mais il faut bien patienter avant la conversion de Daytona USA. Et puis le jeu est quand même une valeur sûre. (Sortie le 2 décembre.)

Gail Racer.

CLOCKWORK KNIGHT (Sega)

Un jeu de plate-forme où les personnages et quelques éléments du décor sont en images de synthèse. À ce titre, l'intro est particulièrement impressionnante, on se déplace dans une chambre d'enfant en 3D où, petit à petit, tous les jouets prennent vie.

Clockwork Knight.

Beau et poétique. Même si, pendant le jeu, les graphismes ne sont pas en haute résolution, on retrouve l'ambiance de l'intro. Côté action, Clockwork tient la route, la disposition des tableaux, les ennemis et la bonne jouabilité font qu'on se laisse prendre au jeu avec, comme unique envie, celle de finir le tableau. Bref, du tout bon. (Sortie le 12 décembre.)

YUMEMI MYSTERY MANSION (Sega)

L'adaptation du jeu qui était sorti sur Mega CD il y a plusieurs mois. Quand je dis adaptation, je suis méchant. En fait, c'est un nouveau jeu construit sur le même scénario. En plus, son intérêt est de montrer l'énorme différence de qualité, tant au niveau graphisme qu'animation, qu'il y a entre le Mega CD et la Saturn. La première version était lente avec des images floues et très peu colorées. Cette fois, nous avons droit à un festival de couleurs et une animation fluide à souhait, même si l'on peut regretter que l'ensemble des déplacements soit précalculé, ce qui interdit une totale liberté de mouvements. Sinon, le jeu reprend le côté fantastique de la version Mega CD : vous entrez dans une sorte de manoir hanté dont les habitants ont été transformés en papillons ou en esprits, à vous de trouver les clés de ce mystère. Évidemment, il faudra attendre la version française pour pouvoir l'apprécier complètement, vu que tous les textes et dialogues sont, pour l'instant, en japonais.

GOTHA (Sega)

Gotha.

Une espèce de simulation de vol/shoot them up qui, de prime abord, paraît assez zarbe.

JANVIER

PEBBLE BEACH GOLF LINKS (Sega)

Le jeu de golf préféré de Wolfen avec des graphismes photographiques.

SHINOBI (Sega)

Le gameplay n'a pas changé (il ressemble comme deux gouttes d'eau au premier de la Megadrive) mais le ninja a désormais des graphismes digitalisés.

Shinobi.

FÉVRIER

DAEDLUS (Sega)

Un shoot them up utilisant des images de synthèse précalculées. Ça semble très beau et très sombre.

RAMPO (Sega)

Après Yumemi, Wanchai et Myst, voici Rampo d'après un film japonais. L'aventure risque bien de devenir un genre privilégié de la Saturn.

GRAND RACER (Sega)

Une course futuriste entre bolides dessinés en polygones qui pourrait s'appeler Cyber Racer dans sa version définitive.

VIRTUAL HYDLINE (Sega)

Cette nouvelle édition d'un vieux RPG de la Megadrive n'a plus aucun rapport avec l'ancienne. Tout est considéré en vue subjective et le héros comme les décors est digitalisé.

VAN BATTLE (Sega)

Van Battle.

Un jeu de combat genre MK II avec des graphismes digitalisés. Grosse différence : les monstres et les guerriers sortent tout droit d'un bouquin d'heroic fantasy.

PITFALL™

THE MAYAN ADVENTURE

- Des graphismes somptueux
- Une bande son exceptionnelle
- Un des titres mythiques des jeux vidéo
- 1ère version intégrale créée sur ATARI 2600, cachée dans la cartouche

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

MEGA DRIVE

MEGA-CD

ACTIVISION

SONY ELECTRONIC PUBLISHING

SONY GAME LINE

Un service interactif inédit - 36.68.22.02*

jeux interactifs, cadeaux, news, astuces et infos réactualisés en permanence !

* 2,19 F la minute

LES PROCHAINS JEUX SATURN MARS OU ULTÉRIEUREMENT

SEGA PLAYER LA VENGEANCE !

Tout nouveau, tout beau, le troisième « Sega Player » est arrivé en kiosque. David, Robby et Ino sont allés bourlinguer en Angleterre, aux États-Unis et au Japon.
Grâce aux reportages qu'ils vous ont ramenés, vous découvrirez les coulisses de Sega Japon et les méandres de Suzuka — le seul circuit du monde à disposer

d'une salle de jeu (et les pilotes, ils jouent ? Oui ils jouent et, en plus, ils en parlent !).
Vous apprendrez tout sur les prochains « films interactifs » de Digital Pictures et ferez connaissance avec les créateurs de jeux anglais. Sans oublier tout ce qu'il faut savoir sur la location (autorisée ou non ?), la sélection des meilleurs jeux de Noël et les plans complets du Roi Lion. Ouf ! Quel trip !

7TH GUEST : ELEVENTH HOUR (Virgin)

Un jeu d'aventure baignant dans une ambiance macabre épouvante. Beau comme un camion avec des images de synthèse, des bruitages et des séquences vidéo époustouflants.

RAYMAN (Ubisoft)

Incroyable : un jeu français. Rayman est un plate-forme de toute beauté qui était initialement prévu sur Jaguar. Ubi s'est décidé à le proposer sur Saturn (ainsi que sur PlayStation d'ailleurs).

Magic Knight Ray Ace.

MAGIC KNIGHT RAY ACE (Sega)

Un RPG avec des graphismes adorables et des petites filles qui ne le sont pas moins.

GREATEST NINE (Sega)

Un base-ball. Comprenez « un jeu dont tout le monde se tamponne le coquillard en Europe ».

RACE DRIVIN' (Time Warner Interactive)

La suite de la première course auto arcade en polygone. Faut-il vraiment réveiller mamie ?

Victory Goal.

VICTORY GOAL (Sega)

Le jeu de foot 3D de Sega. Hélas, l'animation n'a pas l'air à la hauteur. Va falloir améliorer ça pour contrer FIFA 3DO les mecs !

Panzer Dragon.

PANZER DRAGON (Sega)

Un shoot them up 3D dans lequel vous êtes sur le dos d'un dragon. Graphiquement, c'est somptueux avec 10 000 angles de vue. Au niveau sonore, ça tue (dans l'ambiance « t'en veeeuuuux ? ») mais sur les préversions présentées, l'action manquait de punch. Dommage pour un shoot !

WING ARMS (Sega)

Un shoot them up aux faux airs de simulateur de vol.

Wing Arms.

X-MEN (Capcom)

Le dernier jeu d'arcade de Capcom, une sorte de Street Fighter mettant en scène les mutants du prof Xavier.

KOKUJO PARODIUS (Konami)

Le shoot them up délirant de Konami ratisse large sur 32 bits : il sera à la fois proposé sur PlayStation et Saturn.

Kokujo Parodius.

VIRTUA RACING (Time Warner Interactive)

Time Warner a racheté la licence de Virtua Racing à Sega qui préfère se concenter sur Daytona. Les premiers écrans montrés ont l'air d'être beaux à pleurer. Mais Time Warner arrivera-t-il à capter toute la jouabilité et l'intérêt de ce jeu mythique ?

Rig Road Saga.

RIG ROAD SAGA (Sega)

Un RPG (encore un !) réalisé en images de synthèse. Comme disait je ne sais qui « Ça change de Zelda ! »

Rig Road Saga.

VIRTUA FIGHTER 2/ DAYTONA USA (Sega)

Plus fort que Virtua Fighter ! L'adaptation des deux bornes les plus incroyables de Sega ne sera pas une mince affaire. Mais si le pari réussit, la Saturn aura la plus extraordinaire carte de visite.

Virtua Fighter 2 (arcade).

BLUE SEED (Sega)

Original : un jeu de rôle dans lequel les personnages se combattent à coups de carte.

DRAGON BALL Z 3
SI TU AS DE LA THUNE
(à Noël)
GARDE LA !
(jusqu'au 25 janvier)

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

BAN DAI

Dragon Ball Z 3 débarque en France le 25 janvier sur SUPER NINTENDO® dans l'Ultime Menace. A prendre très au sérieux

EN DIRECT DU JAPON

LE VIRTUAL BOY DE NIN

Quand l'énorme 747 d'Air France s'est posé comme une fleur sur l'aéroport de Narita à Tokyo, le reporter de *Player* ne se doutait pas de ce qui l'attendait.

Etat annoncé de ce Shoshinkai, le Virtual Boy, la nouvelle 32 bits de Nintendo, n'a pourtant pas fait l'unanimité.

Drôle de machine que ce Virtual Boy. Au Shoshinkai, il était présenté sur un trépied posé sur un plateau. Renseignements pris, il existerait une version portable de la bête. Le système de fixation du Virtual Boy consisterait en une sorte de harnais que l'on fixerait sur les épaules, à la manière des systèmes que certains musiciens utilisent pour jouer de l'harmonica sans le tenir. Le poids du casque serait trop important pour pouvoir se contenter d'une simple sangle réglable.

DES JEUX BRIDÉS

La plupart des jeux montrés au Shoshinkai ne concernaient que le marché japonais, à quelques exceptions près. Nous vous avons dressé une petite sélection des titres qui nous paraissaient les plus intéressants. On commence :

NBA JAM II

Le nit d'Acclaim fait un retour remarqué. La version

Le but du voyage était de « couvrir » le Shoshinkai, un salon japonais consacré à Nintendo où devait être présenté, pour la première fois au monde, le fameux Virtual Boy.
Mais les infos choc de ce reportage n'ont pas été récoltées sur le Shoshinkai — ni fournies par Nintendo d'ailleurs —, mais sur un autre salon qui, en principe, ne nous concernait pas. Mais commençons par le commencement...

Cette année, le Shoshinkai se tient dans le quartier d'Harumi, situé près du port, un endroit un peu éloigné du centre réservé aux expositions. Dans le grand dôme flanqué de hautes vitres teintées, tous les éditeurs japonais ainsi que quelques Occidentaux ayant un bureau à Tokyo sont réunis pour présenter leurs nouveaux jeux destinés principalement au pays du Soleil-Levant. Dès le sas d'entrée franchi, on se rend compte que ce show n'a rien à voir avec ce que nous, Occidentaux, connaissons. C'est un salon à la japonaise. L'attaché de presse de Nintendo Japan, mister Minagawa, avait même précisé : « La barrière de la langue ainsi que les différences culturelles risquent de désorienter des western people comme vous. » Merci monsieur Minagawa, au moins, on est prévenu.
Effectivement, à peine arrivé, des hôtesses se courbent sur notre passage, nous offrant un petit sac dans lequel se trouvent tout un tas de paperasses, dont le plan de l'exposition en japonais, donc inutile. De toute façon, la star annoncée du Shoshinkai, le Virtual Boy, ne passe pas inaperçu. Placées sur des petites plates-formes rondes à la manière des chevaux de bois sur un manège, les nouvelles machines de Nintendo attendent patiemment les visiteurs. Devant chacune d'elles, une jeune femme, vêtue de rouge et noir, vous engage à venir tester les trois jeux (pas encore finis) qui seront disponibles lors du lancement de la machine au Japon en avril 95. Le reporter de *Player* n'hésite pas une seconde : il place son visage contre le casque posé sur un trépied et prend en main le drôle de paddle (qui

ENDO UNE RÉALITE EN 3D

Dès l'entrée du salon, on se rend compte qu'il est destiné uniquement au marché japonais.

ressemble à celui de la PlayStation de Sony). Une fois le casque bien ajusté sur les yeux, c'est la première surprise : le Virtual Boy, la nouvelle machine 32 bits de Nintendo, n'est pas en couleurs, mais en noir et rouge ! Seconde surprise : cette console n'a de « virtuel » que le nom, les jeux sont en fait en relief, du relief excellente en haute résolution et en noir et rouge ! Les personnages, comme Mario par exemple, vous sautent littéralement aux yeux, ils se déplacent vraiment en 3D, déboulant vers vous au premier plan ou tombant, au loin, derrière les éléments du décor, perdus dans l'espace. La finesse des graphismes et la qualité de la 3D sont vraiment impressionnantes, du jamais vu sur aucune console.

AVIS PARTAGÉS

Mais la plupart des personnes ayant testé le Virtual Boy au Shoshinkai restent perplexes ; ainsi Stéphane Baudet qui s'occupe du développement des jeux consoles chez Infogrames déclare : « Ce n'est pas vraiment convaincant, je me demande si ce n'est pas juste un gadget. » Hiroki Sasagawa, un jeune développeur japonais, ajoute, alors qu'il vient juste de quitter le casque des yeux et de poser le paddle sur la table de présentation : « Pour l'instant, ce n'est pas très intéressant ».

L'attaché de presse de Nintendo, de son côté, précise : « Nous avons testé des systèmes de 3D en couleurs, mais nous avons estimé que les graphismes étaient de mauvaise qualité et pas assez réalistes. Nintendo a choisi de faire une machine monochrome (noir et rouge), parce qu'une machine en couleurs aurait coûté trop cher. »

« Une bonne blague de Nintendo ! » déclare Dany Bollauck de Delphine

Le Japon est un mélange étrange, entre culture traditionnelle...

Instrument de torture ?

Le casque du Virtual Boy contient deux écrans à diodes luminescentes, un pour chaque œil ; les images de ces deux écrans parviennent jusqu'à notre cerveau qui les interprète et recrée une image en 3D suivant un processus que les savants ont encore du mal à expliquer. En tout cas, l'effet est extrêmement réussi. Le paddle paraît assez étrange, avec deux croix de direction, deux boutons principaux, plus les inusables Start et Select, ainsi que deux autres touches sur le dessus, identiques aux boutons L et R de la Super Nintendo.

... et excentrisme moderniste, pas toujours de très bon goût.

EN DIRECT DU JAPON

que nous avons vue n'était pas terminée, nous n'avons donc pas pu voir qu'elles étaient les modifications essentielles par rapport à la version précédente.

MEGAMAN X 2

Capcom nous ressort une nouvelle version Super Famicom de Megaman X. Le jeu ressemble comme un frère à

la version précédente, au niveau graphisme, en tout cas. Côté scénario, on sait qu'on n'a pas grand-chose à attendre d'un nouvel épisode de Megaman... Mais pourquoi changer une formule qui marche ?

SIM CITY 2000

C'est encore une suite. En plus des graphismes, il y a de nombreuses modifications dans le système de jeu, mais on vous en reparlera.

EN DIRECT DU JAPON

AKIHABARA, LA VILLE ÉLECTRIQUE

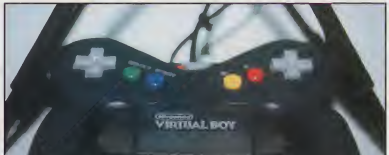
C'est dans ce quartier de Tokyo que sont regroupés la

plupart des magasins de jeux vidéo. La nuit, c'est un délire de néons et autres lumières. C'est l'endroit préféré de tous les kids fans de jeux. Ils viennent aussi, dès l'école finie, essayer les dernières nouveautés en démonstration dans la majorité des

boutiques. Sur cette photo, on peut voir des écoliers, toujours en uniforme (hé oui, au Japon, c'est comme ça !) qui font la queue en lisant un manga en attendant de jouer à Virtua Fighter. Autre image du Japon, ce groupe de rock qui joue dans la rue. C'est à croire qu'au pays du Soleil-Levant tous les délires sont permis dans la mesure où ils sont canalisés. Et, contrairement aux apparences, c'est ici aussi le cas...

Sofware. Au moment où Sega et Sony sortent leur 32 bits de salon avec des graphismes et des animations à couper le souffle, Nintendo lance une 32 bits avec comme seul atout le relief. Mais pour le développement de jeux, ce sera limité, car le relief interdit le scrolling. Et puis je vois mal le public européen se mettre un casque sur les yeux pour faire une partie de jeu vidéo. Cependant, côté prix, le Virtual Boy ne craint personne, il sera vendu 19 800 yen au Japon (un peu moins de 1 000 F). Imbattable pour une 32 bits ! Le prix des jeux se situera, lui, entre 5 000 et 7 000 yen (entre 250 et 300 F). En plus des trois jeux exposés au Shoshinkai, Nintendo prévoit deux nouvelles cartouches avec la sortie de la machine. Et, dernier atout pour le nouveau-né de Nintendo, un câble permettra de jouer à deux simultanément. En fait, le Virtual Boy est une sorte de Game Boy nouvelle génération. Plus chère, plus performante, mais pensée par la même équipe et bâtie dans le même esprit. Si la Game Boy a su, en son temps, ouvrir un nouveau domaine dans le monde des jeux vidéo, le Virtual Boy reussira-t-il le même exploit ? En tout cas, Nintendo of Japan ne semble pas en douter puisque la firme de Kyoto compte vendre 3 millions de machines la première année et pas loin de 14 millions de jeux, le tout, bien sûr, au Japon uniquement. Quant à l'Europe ? Vue du pays du Soleil-Levant, on se demande si elle existe vraiment...

Devant chaque machine, une hôtesse explique le maniement de la bête.



Le paddle du VB : deux croix de direction et de longues poignées. Efficace.

Les premiers jeux

Trois jeux étaient présentés au Shoshinkai. Une simulation de flipper galactique, Space Pinball, où la boule peut emprunter des passages situés au-dessus ou au-dessous du plateau de jeu. Un Mario Bros VB ressemblant étrangement à la première version de Donkey Kong et un jeu de boxe où votre adversaire vous envoie son poing à la figure en 3D, paf ! Évidemment, il nous est impossible de vous montrer des images de ces jeux, 3D oblige. De plus, les versions qu'on nous a présentées n'étaient finies qu'à 20 %, il serait donc présomptueux d'en donner un avis quel qu'il soit.

Une hôtesse en tenue traditionnelle.

NE BOUGEZ PAS TROP CETTE PAGE, VOUS RISQUEZ DE TILTER.

Amateurs de fourchettes, spécialistes des extra ball ou expert des blocages de l'extrême, vous tenez entre vos mains le premier jeu de flipper entièrement digitalisé. Plus question de faire joujou. Avec SUPER PINBALL, vous accédez au top du savoir faire Nintendo : graphismes hyper réalistes, toucher de balle unique, effets sonores saisissants... Toutes les conditions sont réunies pour que la jouabilité du flipper soit enfin exploitable à 100% sur console.

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

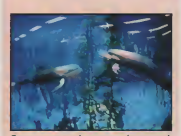
3615 Nintendo (1,27 F/mn)

AU NICOGRAPH DE TOKYO LA PLAYSTATION SE DÉVOILE

LES JEUX SATURN AU NICOGRAPH

Le Nicograph de Tokyo nous a permis de jouer à certains jeux Saturn que nous n'avions pas encore essayés.

Daytona USA : ça speede !



Ecco : aquatique et planant !

Clockwork : drôle et beau !

Le Nicograph est un salon consacré aux images de synthèse et autres technologies de pointe principalement utilisées dans l'industrie et l'audiovisuel. C'est donc par simple curiosité que le reporter de Player décida d'y faire un tour. Surprise ! Entre les stands des nouveaux géants de l'informatique tels Silicon Graphics, Alias ou Wave Front, un peu isolées, presque à l'écart, posées comme par erreur, deux PlayStation de Sony ainsi que quatre Sega Saturn étaient directement accessibles offrant leurs paddles aux passants. Pour la Saturn, rien de bien étonnant, quelques magasins de Tokyo exposaient déjà la machine. Pas question de l'acheter avant le 22 novembre, mais il était quand même possible de jouer à Virtua Fighter. Par contre, pour la PlayStation, c'était la première fois qu'elle était présentée en public alors que rien ne laissait presager un tel événement. Aussitôt vue, aussitôt prise en main. Notre reporter fonce sur un paddle libre et entame une partie effrénée de Ridge Racer (Namco). Le jeu sur PlayStation va vite, terriblement vite, il est encore plus rapide que l'arcade. Question graphisme, en revanche, la qualité est moins bonne que sur l'originale, le jeu est juste un peu flou, mais rien de grave, la visibilité du circuit reste excellente et la jouabilité est bonne. Dès la fin de la course, on passe à la baston avec To Shin Den (Takara). Peut-être encore plus beau que Virtua Fighter sur Saturn, le jeu est de bonne facure, les persos en polygones sont bourrés de coups spéciaux, l'animation et les décors sont renversants. Par contre, la

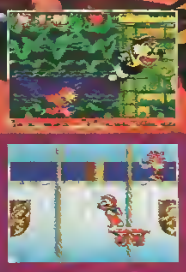
Ridge Racer, le jeu de Namco dans sa version PlayStation.

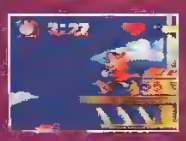
La sélection des persos de To Shin Den pour la Playstation.

Ces photos, prises sur le vif, ne reflètent pas la qualité graphique de ces jeux.

DU NERF MOUSSAILLION!

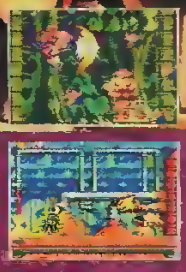
Havoc™

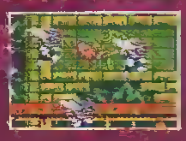




Embarquez-vous dans une aventure mouvementée et mettez le cap sur une terre magique abritant d'ignobles pirates et un trésor enfoui... un trésor qui pourrait faire de celui qui le trouve le maître du monde: la puissante pierre précieuse Emeralda. Le joueur doit se mettre dans la peau de l'impétueux Capitaine Havoc dans sa quête courageuse pour libérer Tide et Bridget, ses amis capturés par Bernard le Brutal, le monstre le plus cruel et abominable de toutes les mers du globe. C'est une course sans merci contre ce Bernard sans cœur et ses tristes laquais rongés par la haine, qui veulent vaincre le Capitaine Havoc... coûte que coûte.

"L'univers de Havoc est d'une beauté sereine et la musique enchanteresse! Un petit bijou..." Consoles +, 89%





Codemasters™

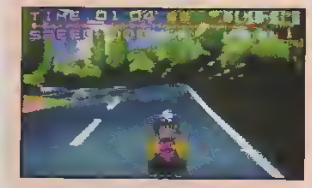
© The Codemasters Software Company Ltd ("Codemasters"). ® & © 1993 EA All Rights Reserved. Game Program © 1993 - Dave Ian Cooke. Sega and Megadrive are trademarks of Sega Enterprises Ltd. Codemasters is a registered trademark owned by Codemasters. Distributed by Sega Europe Ltd. Sega House, North End, London, W6 0PB, UK.

EN DIRECT DU JAPON

LA PLAYSTATION SE DÉVOILE AU NICOGRAPH

Plus drôle que Ridge Racer, Motor Toon Grand Prix est un excellent jeu, surtout à deux en simultané. Mon préféré.

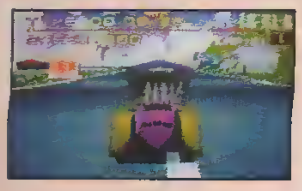
Les caisses sont délirantes et se déforment dans les virages...

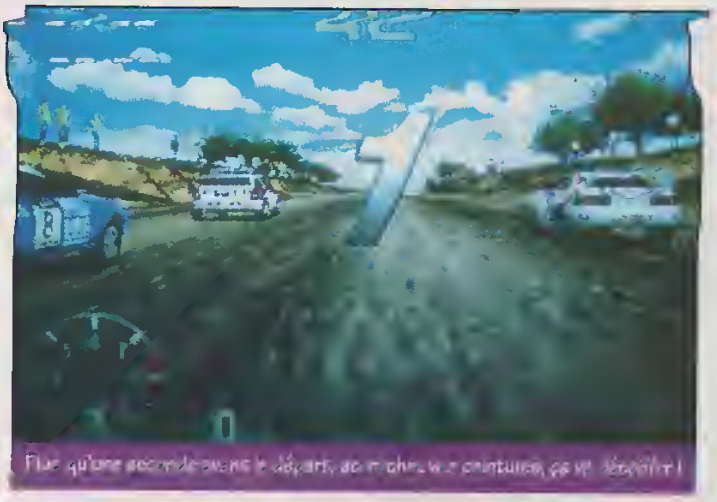


Quant aux circuits, ils ne sont pas tristes. Admirez les effets de relief.

jouabilité laisse un peu à désirer, mais il faudra tester le jeu à fond pour s'en faire vraiment une idée. Le dernier adversaire éclaté, on repart pour une autre course de voitures, Motor Toon Grand Prix (Sony). Comme son nom l'indique, les caisses que vous aurez à conduire semblent sorties d'un dessin animé, les circuits aussi d'ailleurs. La qualité des graphismes en haute résolution est fascinante, c'est du niveau des meilleures bornes d'arcade.

Ne vous attendez pas à découvrir une simulation réaliste. Ici, tout est prétexte au délire le plus total, et comme en plus on peut jouer à deux en même temps, les fous rires sont garantis. Un grand jou ce Motor Toon Grand Prix... Vivement sa sortie en France.





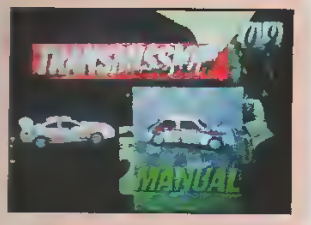
Plus qu'une seconde avant le départ, on ferme les ceintures, ça va décoller !

Un écran de sélection de Sega Rallye.

Un vrai scoop ! La présentation de la borne d'arcade de Sega Rallye.

Pour finir, juste un petit scoop, en passant, rien de moins que la nouvelle borne d'arcade de Sega qui ne sortira au Japon qu'en 1995. Sega Rallye est une course de voitures inspirée de Daytona USA mais utilisant une nouvelle technologie. Comme dans un vrai rallye, vous pilotez votre bolide sur des circuits alternant pistes de terre et routes bitumées, avec, bien sûr, pour chacune de ces portions, une adhérence différente qu'il faut savoir gérer. Et je ne vous parle pas des bosses sur lesquelles vous décollez pour rebondir sur un autre obstacle à plus de 180 km/h. Le tout est d'un réalisme époustouflant, à tel point que, je vous le jure, lors de ma première course, j'ai eu peur.

Bref, un jeu fascinant, haletant, rempli d'émotions, et qui vous coupe le souffle dès le premier contact, à l'image de son pays d'origine, le Japon !



Photos et reportage de Pedro Hito.

STOCK GAMES FETE SES 2 ANS POUR SON ANNIVERSAIRE T-SHIRT CASQUETTES SWEET ... SONT OFFERT

STOCK GAMES BOULOGNE
118, rue du vieux Pont de Sèvres 92100 BOULOGNE
Tél. : (1) 46 21 19 92 Métro Marcel Sembat

STOCK GAMES ALFORT
9 TER, Guy Moquet 94700 MAISON ALFORT
Tél. : (1) 43 78 11 18

STOCK GAMES

1ere CHAINE DE MAGASINS DE JEUX NEUFS ET D'OCCASIONS À PARIS !!!!

STOCK GAMES JUSSIEU
3, rue d'Arras
75005 PARIS
Tél. : (1) 44 07 04 61
Métro Cardinal Lemoine

STOCK GAMES GARE DE L'EST
23, rue d'Abbeville
75009 PARIS
Tél. : (1) 44 63 02 49
Métro Poissonnière ou Gare de l'Est

STOCK GAMES REPUBLIQUE
44, rue de Malte
75011 PARIS
Tél. : (1) 48 05 48 23
Métro République

STOCK GAMES MONTPARNASSE
4, rue Campagne-Première
75014 PARIS
Tél. : (1) 43 35 32 10
Métro Raspail ou Vavin

Horaire d'ouverture : Du Lundi au Samedi de 10 h 30 à 13 h 00 et de 14 h 00 à 19 h 00

3DO

3DO FRANCAISE + 1 JEU	2990 F
3 DO PAL VERSION + 2 JEUX	3490 F
SHOCK WAVE	369 F
ROAD RASH	369 F
GARDIAN WARS	369 F
WAY OF THE WARRIOR	369 F
DEMOLITION MAN	369 F
FIFA SOCCER 95	399 F
SUPER STREET FIGHTER X	399 F
SAMOURAI SHODOWN	399 F

SUPER NINTENDO

BOMBER MAN 2	399 F
LEMMINGS 2	399 F
LE ROI LION	429 F
SPARKSTER	429 F
ANIMANIACS	429 F
SECRET OF MANA	449 F
MORTAL KOMBAT2	449 F
JUNGLE BOOK	449 F

SUPER NINTENDO OCCASIONS

SUPER NINTENDO SEULE	499 F
ADDAMS FAMILY	99 F
CASTLEVANIA IV	149 F
MORTAL KOMBAT	149 F
F ZERO	149 F
DRAGON' S LAIR	149 F
JURASSIC PARK	149 F
ALADDIN	149 F
TORTUES NINJA	199 F
JIMMY CONNORS	199 F
PLAYER MANAGER	199 F
PSG	199 F
ALIEN 3	199 F
SUPER PROBOTECTOR	199 F
FIGHTING SPIRIT	199 F
ZELDA US	199 F
MARIO ALL STARS	199 F
MR NUTZ	199 F
COOL SPOT	199 F
MAGICAL QUEST	199 F
MARIO KART	249 F
F1 POLE POSITION	249 F
MYSTIC QUEST	249 F
SIM CITY	249 F
YOUNG MERLIN	299 F
EQUINOX	299 F
WOLFENSTEIN 3D	299 F
WORLD CUP USA	299 F
BOMBERMAN 93	299 F
RANMA 1/2 2	299 F
NBA JAM	349 F

JAGUAR

JAGUAR + 1 JEU	1990 F
CD ROM JAGUAR	1990 F
JOYPAD JAGUAR	249 F
TEMPEST 2000	449 F
WOLFENSTEIN 3D	449 F
SYNDICATE	449 F
THEME PARK	449 F
CLUB DRIVE	449 F
DRAGON	449 F
CHECHERED FLAG II	499 F

MEGADRIVE

FIFA 95	379 F
PROBOTECTOR	379 F
SONIC AND KNUCKLES	399 F
LE ROI LION	399 F
GENERATIONS LOST	399 F
ROCK 'N ROLL RACING	399 F
VIEW POINT US	399 F
RELAYER	429 F
SHINNING FORCE 2	429 F
SOLEIL/RAGNACENTI	429 F

MEGADRIVE OCCASIONS

MEGADRIVE SEULE	399 F
ALTERED BEAST	49 F
QUACKSHOT	79 F
FANTASIA	99 F
STRIDER	99 F
SONIC 2	99 F
MICKEY AND DONALD	99 F
TERMINATOR	99 F
CASTLE OF ILUSSION	129 F
CHUCK ROCK	129 F
JURASSIC PARK	129 F
SHINOBI	129 F
STREET OF RAGE	129 F
STREET OF RAGE 2	129 F
XMEN	129 F
HAUTING	149 F
EUROPEAN CLUB SOCCER	149 F
FATAL FURY	149 F
COOL SPOT	149 F
ALADDIN	149 F
ROLLING THUNDER 2	149 F
MORTAL KOMBAT	149 F
STREET FIGHTER 2'	149 F
ECCO THE DOLPHIN	199 F
FLASH BACK	199 F
SUNSET RIDERS	199 F
ROCKET NIGHT ADVENTURE	199 F
TINY TOONS	199 F
FIFA SOCCER	199 F
THUNDER FORCE 4	249 F
ETERNAL CHAMPION	249 F
NBA JAM	299 F
LAND STALKER	299 F

NEO-GEO CD

NEO GEO CD SEULE	3490 F
BURNING FIGHT	399 F
SUPER SIDE KICKS 2	429 F
ART OF FIGHTING 2	429 F
FATAL FURY SPECIAL	429 F
AGRESSORS DARK KOMBAT	429 F
SAMOURAI SHODOWN 2	429 F
KING OF FIGHTERS 94	429 F

SEGA 32X

SEGA 32 X	1390 F
DOOM	479 F
STAR WARS ARCADE	479 F
VIRTUA RACING DELUXE	479 F

NEC FX

NOUS TEL (FIN NOVEMBRE)

BANDAI BA-X

1990 F version NTSC
3 JEUX DISPONIBLES TEL

GAME BOY

+ DE 200 JEUX NEUFS ET OCCASION

GAME GEAR

+ DE 200 JEUX NEUFS ET OCCASION

LYNX II

+ DE 22 TITRES A PARTIR DE 59 F

SATURN

SEGA SATURN VERSION NTSC	4490 F
PANZER DRAGON	TEL
VIRTUA FIGHTER	TEL
DAYTONA USA	TEL
CLOCKWORK KNIGHT	TEL
WING ARMS	TEL
GALE RACER	TEL

SERVEUR STOCK GAMES
36 68 30 36

SERVICE APRES-VENTE REPARATION MODIFICATION
DE VOS CONSOLES, C' EST
AU 48.05.48.23
CHEZ STOCK GAMES

NOUVEAU !!!
VENTE EN GROS SUR LES JEUX D' OCCASIONS ET NEUFS - FRANCHISE
REVENDEURS*,
CONTACTEZ-NOUS
TEL : (1) 44.07.04.61
FAX : (1) 43.29.42.15
* Franchise 2000 F/mois

Livraison colissimo en 24 h ou 48 h
dans la limite des stocks disponibles

Toutes les marques citées sont des marques déposées
Tous les jeux sont testés et garantis

BON DE COMMANDE

A RENVOYER À : STOCK GAMES
3 RUE D'ARRAS 75005 PARIS - TEL : (1) 44.07.04.61

PC PARIS 8 SUSSIMOR

PLAYER ONE 12/94

NOM : ..... PRENOM : .....
ADRESSE : ..... DATE : .....
CP : ..... VILLE : ..... TEL : .....

REGLEMENT
- CARTE BLEUE ❑
N° CARTE BLEUE |_|_|_|_|
|_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|
DATE D'EXPIRATION |_|_| |_|_|
- MANDAT-LETTRE ❑
- CONTRE REMBOURSEMENT ❑ SIGNATURE
- CHEQUE ❑

TITRES	CONSOLES	QT	PRIX

FRAIS DE PORT + 30 F (CONSOLES + 50 F)
(RAJOUTER 40 F POUR CONTRE-REMBOURSEMENT)

NON, CE N'EST PAS DU COPINAGE !

On savait déjà que notre Chris Fighter national faisait craquer ces demoiselles (souvent), buvait (un peu), jouait (beaucoup) et écrivait (divinement). Voilà qu'il ajoute une corde à son arc en commettant un livre sur… Street Fighter, bien sûr. Aidé par ses deux compères Terry et Chrys, il s'est attelé des mois à la tâche pour vous offrir la totale sur son jeu de baston préféré. Le corps du livre se propose de vous initier à toutes les techniques (enchaînements, coups utiles,

crosses, etc.), mais d'autres points de l'univers Street sont abordés : persos, produits dérivés, film… Il est même allé retrouver la borne de Street Fighter I, datant de 1987. Tout en couleurs, très beau (p… les illustres !) et béton, ce livre est un cadeau de Noël indispensable. Alors bravo Chris, il est très classe ton bouquin, et ta maman doit être très fière de toi.

Street Fighter, le livre sacré, Éditions La Sirène.

DAVID CRANE
MÉMOIRE DU PASSÉ

À l'occasion de la sortie d'un nouveau Pitfall (test en page 90), Player est allé interviewer David Crane, le père du premier Pitfall. Rencontre avec un monstre sacré.

David Crane, géniteur de Pitfall, n'est pas n'importe qui. Comme le rappelle Iggy avec une pointe de nostalgie dans la voix, ce bon vieux David est quand même un des plus anciens concepteurs de jeux en activité, un homme qui a commencé à bosser sur consoles dès la fin des années 1970. À cette époque lointaine, la NES n'était même pas encore à l'état d'embryon de projet et les noms d'Atari VCS 2600, Mattel, Vectrex ou CBS Colecovision faisaient frémir les joueurs . Discussion.

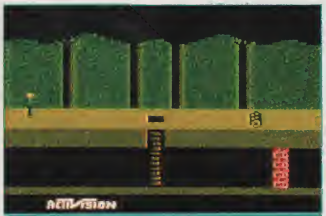
***Player One :** David, peux-tu te présenter ?*

David Crane : J'ai été l'un des premiers concepteurs de jeux puisque j'ai commencé à créer des jeux pour Atari en 1977. En 1979, j'ai quitté cette société pour fonder Activision. À l'époque, il n'y avait pas encore le système des éditeurs : seuls les constructeurs développaient des jeux pour leur machine. Nous avons donc été les premiers licenciés Atari et c'est à partir de notre exemple que s'est bâtie toute l'industrie du jeu. Au fil des ans, j'ai créé vingt jeux et vendu quand même plus de huit millions de cartouches.

Pitfall — l'original — a été mon sixième produit. Je savais qu'il marcherait mais je ne pensais pas qu'il obtiendrait un succès à ce point phénoménal.

***P.O.** Comment t'est venue l'idée de Pitfall ?*

D.C. Chez Activision, dès qu'on avait complètement terminé un jeu, on prenait quelques semaines de repos pour réfléchir à un nouveau titre. J'avais toujours voulu faire un jeu mettant en scène un bonhomme courant à l'écran. Je me suis assis dans une pièce, j'ai pris du papier, un crayon et j'ai dessiné mon perso. Il fallait bien qu'il coure quelque part, j'ai donc dessiné un sentier. Comme il fallait bien que ce sentier soit quelque part, j'ai dessiné une jungle. Et puis comme il lui fallait un but, j'ai dessiné un trésor. En dix minutes, les bases de Pitfall étaient posées. Il me restait à passer à peu près 1 000 heures sur mon ordinateur pour mener à terme tout le boulot de programmation.



Le premier Pitfall sur Atari VCS 2600

***P.O.** Les méthodes de travail étaient-elles très différentes à cette époque ?*

D.C. À la fin des années 70 et au début des années 80, une seule personne faisait tout… Sur Pitfall, j'ai même trouvé le titre ! De nos jours, toutdans le processus de création est différent : chaque composante du jeu est élaborée par un spécialiste. Mais, à mon avis, un programmeur de la vieille école, habitué à se charger de tout, est encore la personne la plus à même de tout superviser.

***P.O.** Pitfall reprend des éléments d'Indiana Jones. Est-ce parce que tu en es fan ?*

D.C. C'est juste une coïncidence. Dès lors que l'action se passe dans la jungle, il y a forcément des similitudes. Mais rien de voulu.

Toujours est-il que j'ai adoré les Indiana Jones. Ça me fait plaisir de voir que des gens comme Spielberg arrivent à attirer autant de spectateurs dans les salles.

***P.O.** Depuis la fin des 70's, le monde du jeu a changé. Que penses-tu de son évolution ?*

D.C. Pour répondre, je me référerai à ce que j'appelle la « loi de Crane ». À savoir que « l'homme utilisera toujours la plus haute technologie disponible pour s'amuser ».

La technologie des prochaines consoles se situe à présent bien au-delà de ce que pouvaient offrir les simulateurs de la Nasa il y a quinze ans. On va pouvoir concevoir des simulations de qualité photographique, de la réalité virtuelle… J'attends ces nouvelles technologies avec le même enthousiasme que le passage des premières consoles à la génération 8 bits puis à la 16 bits. Mais attention !

il ne faut surtout pas oublier un point fondamental : un bon jeu n'a pas besoin d'être beau. Créons d'abord un jeu fun et les gens l'achèteront. C'était vrai il y a quinze ans, ça l'est toujours aujourd'hui.

Propos recueillis par Iggy, encore tout ému.

CRAMPONNEZ VOUS !

NEWMAN HAAS

INDYCAR™

featuring

Nigel Mansell

GEM

JEUX & ASTUCES
au 36.68.10.25*
et sur le
36.15 ACCLAIM

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION

MEGA DRIVE

Acclaim

* COÛT DE L'APPEL 2,19F/mn

The racing car and all depictions of likenesses there of are the property of Newman Haas Racing. All rights reserved. IndyCar and the IndyCar Helmet logo are registered trademarks of the Indianapolis Motor Speedway Corporation under exclusive license to Championship Auto Racing Teams, Inc. IndyCar™ Nintendo®, Super Nintendo Entertainment System ™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. All rights reserved.
Sega, MegaDrive are trademarks of Sega Enterprises, Ltd. All rights reserved. Acclaim is a division of Acclaim Entertainment™ ® & © 1994 Acclaim Entertainment. All rights reserved.

DEMON'S CREST

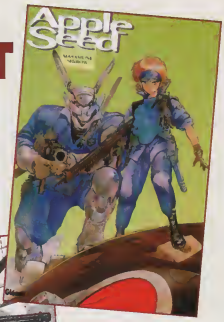
Bonne nouvelle pour tous ceux que la présentation de Demon's Blazon en Over the World dans le dernier Player One a fait saliver. Ludi prévoit d'importer Demon's Crest, la version US de ce jeu, pour février prochain. Joie !

MICRO MACHINES À HUIT !

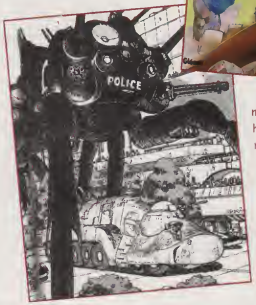
Afin de coller à l'actualité, nous testons souvent des Eproms, c'est-à-dire des jeux finis mais non encore stockés sur cartouche et qui nous sont livrés sans doc. La cartouche commercialisée est généralement identique à la version testée. Toutefois, il arrive parfois qu'elle recèle de bonnes surprises, comme Micro Machines 2. La version disponible à la vente accepte non plus quatre joueurs mais huit ! Dans ce mode qui a été ajouté in extremis, deux joueurs se partagent chaque joypad : le premier utilise la croix de direction, l'autre les boutons. C'est genre « pos confortable » mais quelle ambiance !

APPLESEED
UN SECOND VOLET EN FRANÇAIS !

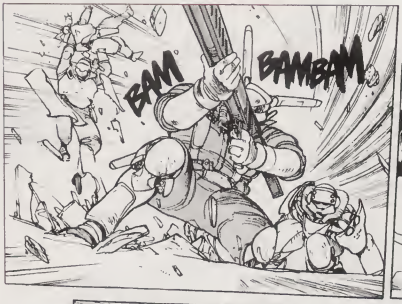
Waouh ! les éditions Glénat viennent de publier le second volume de la série Appleseed !

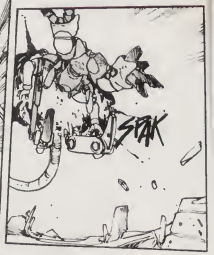


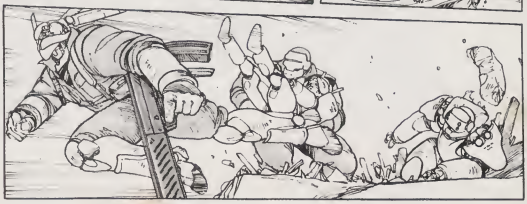
Comprenons-nous : Appleseed est écrit et dessiné par Masamune Shirow, une des légendes du manga, un homme adulé par des milliers de Japonais et de Ricains intelligents ! Désormais, nous aussi, pauvres Européens, nous pouvons nous plonger dans ce récit d'anticipation et de cyberpunk résolument pessimiste. Nous ne vous cacherons pas qu'Appleseed est une série qui se... mérite ! Exigeante, bavarde, elle demande de l'attention et de la patience à ses lecteurs ! Pourtant, les fans d'action et de combats devraient aussi être de la fête puisqu'Appleseed comporte moult joutes et autres duels homériques ! Concluons en nous inclinant (une fois de plus !) devant le sens de la composition et la puissance des dessins de l'auteur ! Rejoignez-nous et lisez Appleseed !



« Appleseed » © Masamune Shirow/ Seishinsha Co, Ltd./Glénat 1994.







BRUTAL®

Paws of Fury

MEGA DRIVE

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

MEGA-CD

Déchaînée!

sur le Mega CD, Mega Drive et SNES.

La force primale s'associe à la sagesse ancienne, lorsque Gametek déchaîne les bêtes de tournoi à la recherche de la gloire au combat. Tous les quatre ans le Dali Llama parcourt le monde à la recherche des plus puissants guerriers pour se battre, sur son île, pour remporter la convoitée 'ceinture du ciel'. Ne manquez pas de mettre la patte sur le jeu graphique d'arts martiaux, BRUTAL.

GAMETEK

GAMETEK (FRANCE) LIMITED, BP 251 - 9152 Décines Charpieu Cedex France

UN NOUVEAU STREET FIGHTER !

Hé non, ce n'est toujours pas le mythique Street Fighter III qui pointe son nez à l'horizon mais Street Fighter : The Movie. Cette nouvelle version de la borne d'arcade vedette de Capcom proposera de jouer avec les acteurs du film digitalisés genre Mortal Kombat. À vous les joies du Sonic Boom avec Van Damme !

ECCO...LOGIE

Lors de la sortie d'Ecco, Sega s'était joint à l'association Europe Conservation afin de créer un sanctuaire marin pour les cétacés en Méditerranée. Le constructeur renouvelle l'opération avec Ecco 2 : une partie des bénéfices serviront à financer l'achat d'un éco-intégrateur, matériel scientifique qui permettra aux chercheurs d'approfondir leur connaissance du milieu marin. En parallèle, Sega et Europe Conservation vont organiser une grande campagne de sensibilisation à la protection des dauphins dans 10 000 classes. À la clé, les gagnants d'un concours de création publicitaire partiront pour une classe de mer sur un bateau.

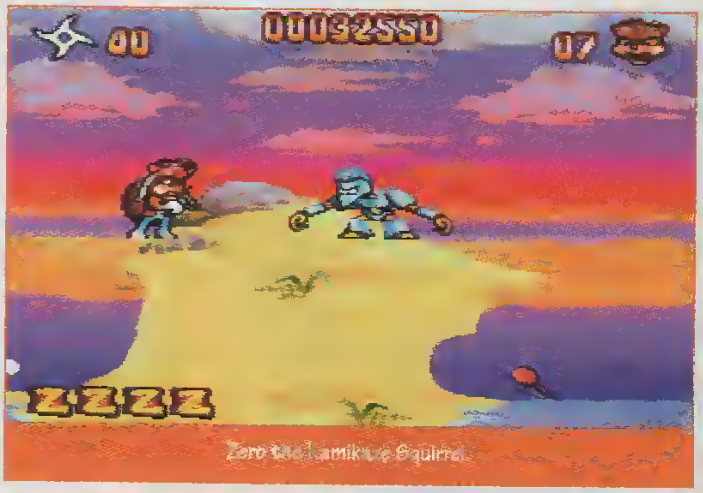
SEGA CONTRE SONY

Déclarations de M. Hayao Nakayama, président de Sega, à propos des années à venir, reportée par notre confrère the Edge : «Il y aura le chaos (...) Parfois, nous gagnerons et parfois d'autres gagneront. Il est certain que nous survivrons. Par contre, je ne sais pas si ce sera en tant que numéro un ou numéro deux. (...) Sony est bien plus puissant qu'une autre société que je ne peux pas nommer (NDR : Nintendo). Sony a bien plus d'expérience du marché de grande consommation».

AERO ET ZERO SONT DANS UN BATEAU

Joli mois de décembre pour les fans d'Aero ! Aero 2 et Zero débarquent simultanément sur nos Super Nintendo.

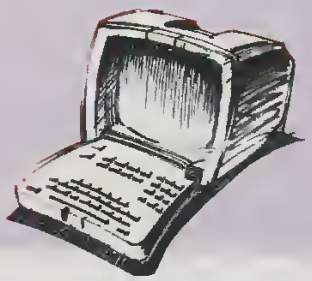
Aero 2 est la suite tant attendue du jeu mythique de Sunsoft. Pas de grosses inquiétudes en ce qui concerne le jeu qui garde le même principe de déplacement et rajoute des petits trucs renforçant la qualité du jeu. Aero a énormément gagné au niveau des graphismes. Quant au game play, là encore, pas de mauvaise surprise : toujours très dur mais jouable, c'est aussi bon que le premier avec en prime une petite amélioration dans le déplacement. Si elle continue sur cette pente, notre bien-aimée chauve-souris finira très célèbre.



Zero de son côté met en scène l'un des ennemis de notre chauve-souris. Certains membres de la rédac ont été déçus par la trop grande facilité du jeu mais faut dire qu'ici, y a que des pros de la mort ! Cela dit, Zero est aussi novateur que l'a été en son temps Aero, ce qui est un gage de qualité. Graphiquement taillé dans le même roc qu'Aero 2, Zero s'impose comme un bon jeu de plate-forme et ce même avec l'avalanche de hits qui sortent en ce moment. Tests complets et décisifs le mois prochain, ce qui nous laisse le temps de juger les deux jeux avec un peu plus de recul.

RV SUR LE 3615 PLAYER ONE

À l'occasion de sa sortie mondiale en vidéo le 5 octobre, retrouvez JURASSIC PARK sur Minitel. Jouez et gagnez des K7 vidéo du film Jurassic Park et de nombreux lots.



3615 - 1,27 F la minute

SPACE INVADERS

Le seul jeu où battre votre grand frère relève de la science fiction

Vous les avez oubliés, pas eux. Après avoir tourmenté vos siècles, ils réviennent en force dans vos foyers, sur Game Boy et en couleur sur Super Game Boy. En plus, grâce au Game Link, jouez à deux et relevez le défi de ce jeu légendaire.

GAME BOY

3615 Nintendo - 1,27 F/mn.

DBZ À GOGO !

Oui, braves gens ! voici les dernières nouvelles françaises concernant les héros d'Akira Toriyama.

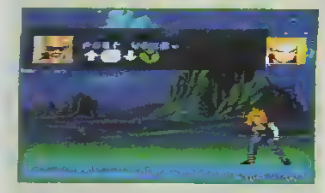
Le label AK Vidéo continue son travail d'édition des films inédits consacrés à nos héros. Quatre nouveaux titres paraissent ces jours-ci. Les fans disposent donc de huit films DBZ ! *La Revanche de Cooler* (vol. 5) raconte comment le frère de Freezer agresse brutalement Son Goku et les autres. Il sera traité comme il le mérite, au cours d'un combat littéralement cosmique ! *Cent mille guerriers de métal* (vol 6) commence avec l'invasion de la planète des Namecs par une armada de super-robots. Son Goku et ses amis débarquent et découvrent qu'un vieil ennemi se cache derrière ces méfaits ! Tout cela aboutira à une empoignade anthologique, dont les soubresauts ont littéralement éventré mon pauvre magnétoscope ! Le temps de remplacer ce fidèle serviteur et je passe à *L'Offensive cyborg* (vol. 7), sur l'attaque aussi lâche que meurtrière menée par des cyborgs en pleine ville

La figurine de Son Goku... grandeur nature !

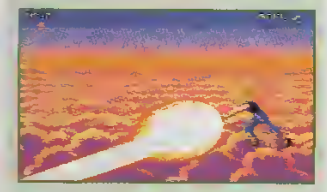
Son Goku va déplacer la baston vers le pôle Nord et traiter ces machines comme elles le méritent ! Le dernier volume paru (8), *Bruly*, le super-guerrier, est probablement le plus dramatique puisqu'il narre la bataille meurtrière que mènent Son Goku, Vegeta, Son Gohan, Trunks et les autres contre Bruly, le super-guerrier de la légende ! Impressionnant !

Sinon, les fans de DBZ seront probablement ravis d'apprendre que l'on peut trouver (dans les boutiques spécialisées, les magasins de jeux vidéo, etc.) des figurines à peindre à l'effigie des héros de la série. La collec commence avec Son Goku, Cell et Vegeta, le bouiot est impeccable et je parie que ces belles choses vont faire craquer pas mal d'entre vous

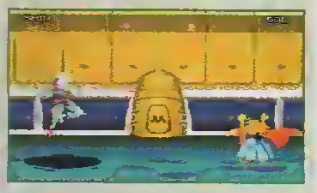
DRAGON BALL Z 3



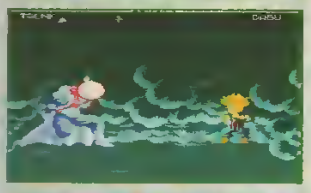
Présenté en Over the World dans Player One n° 47, DBZ 3 sera officiellement importé en France mi-janvier.

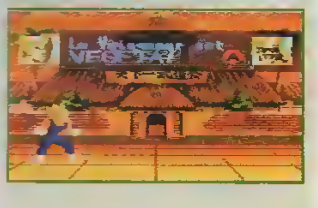


La version francisée de DBZ 3 n'a subit aucun changement par rapport à la cartouche



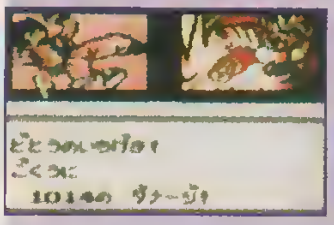
japonaise, mis à part, bien entendu, les textes entièrement dans notre langue.

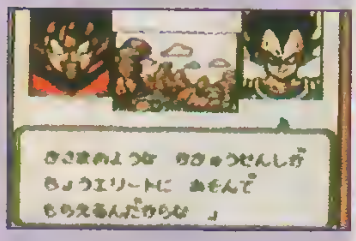




DBZ SUR GAME BOY !

Disponible depuis fin novembre au Japon, Dragon Ball Z Gokuhishoden risque de rester cantonné au seul marché nippon. Normal puisqu'il s'agit d'un





RPG. DBZ oblige, les phases de combat y sont très développées et on peut même effectuer des attaques typiques comme le kaméhaméha. Une petite traduc française, ça serait pas une bonne idée ?

SOYEZ FUTES, COMMANDEZ AU RENARD !

CLUB GAMES : Tous les jeux CONSOLE en 48 h

VENTE PAR CORRESPONDANCE - COMMANDEZ EN DIRECT

TÉLÉPHONE CB **MINITEL**
(16-1) 48 87 99 99 — 3615 Club Games

FAX
(16-1) 44 59 23 23

COURRIER
Bon de commande Express

☎ (16-1) 48 87 99 99
☎ (16-1) 44 59 29 29
Du lundi au samedi 10/20 h

FIFA SOCCER 95

399F — 449F — 489F

MEGA DRIVE — SUPER NINTENDO

Le jeu de football, le plus acclamé par les fans du ballon, est de retour dans une version encore plus spectaculaire ! La jouabilité parfaite et la richesse de jeu incroyable (nombreuses options formations des équipes, animation somptueuse) satisferont les joueurs les plus exigeants. Le jeu de sport à ne pas rater ! **DISPO**

DONKEY KONG

Le nouveau chef d'œuvre de chez Nintendo est enfin disponible ! DONKEY KONG et Diddy Kong sont ainsi sont les héros de ce jeu d'action-plateforme très novateur en matière de graphisme et d'animation. DONKEY KONG, le jeu que vous n'oublierez jamais ! DISPO

NBA LIVE 95

399F — 449F

MEGA DRIVE — SUPER NINTENDO

Si vous aimez les matchs de basket américains alors cette simulation ne pourra que vous plaire par son respect des règles du basket professionnel. La plupart des stars de la NBA y sont réunis et vous aurez accès à un grand nombre de figure possible, à vous les meilleurs shoot et les plus beaux dunk ! **DISPO**

STREET RACER

449F

SUPER NINTENDO

Finis le stress et les dures journées de travail scolaire ! Voici venu le temps des courses de voitures, complètement loufoque, au bord de la plage au commande de votre rutilant bolide toujours plus rapide. L'action et l'humour sont garantis dans ce jeu auquel il est possible de jouer à 1, 2, 3 voire quatre joueurs en même temps ! **DISPO**

EARTHWORM JIM

449F — 399F

SUPER NINTENDO — MEGA DRIVE

Un jeu de plate-forme très fun. Une animation incroyable, digne d'un dessin animé interactif. Armé d'un laser surpuissant vous désintégrerez vos ennemis. 27 niveaux. **DISPO**

SECRET OF MANA

449F

SUPER NINTENDO

Amateurs de ZELDA, regalez-vous ! Ce sublime jeu d'arcade aventure vous emmenera dans une épopée fantastique en quête de la destruction du mal qui menace l'univers ! Elfs, lutins, fantômes... Un futur classique de la SNIN. **DISPO**

SPARKSTER

399F — 369F

SUPER NINTENDO — MEGA DRIVE

Retrouvez la merveilleuse princesse enlevée par les puissances maléfiques. Graphismes excellents, plus de huit niveaux de folie. **DISPO**

MEGA DRIVE FRANÇAISE

ALADIN	HIT	449
ART OF FIGHTING	NEW	449
BUBSY 2	NEW	369
DRAGON	HIT	399
DUNE 2	HIT	449
ECCO 2	NEW	449
IMG INTER. TOUR TENNIS	HIT	399
LOST VIKING	HIT	449
MEGA BOMBERMAN	HIT	399
MORTAL KOMBAT 2	HIT	449
NHL HOCKEY 95	HIT	399
PAGE MASTER	NEW	449
PITFALL	NEW	449
PROBOTECTOR	NEW	429
SHINING FORCE 2	HIT	429
THEME PARK	NEW	429
URBAN STRIKE	HIT	399

MEGA DRIVE 2 + SONIC 2 + 2 MANETTES 829
MEGA DRIVE 2 SPORT + 3 JEUX ULTIMA SOCCER + SUPER MONACO GP + WINBLEDON TENNIS 1 069
MEGA DRIVE 2 + ROI LION + 2 MANETTES 1 189
MANNETTE PROPAD 199
ADAPTATEUR NITRO 2 189

32X : 1490F
Nouvelles consoles : PSX, SATURN... Tél.

DRAGON BALL Z3

499F

SUPER NINTENDO

Tous les personnages de la série reviennent pour l'ultime jeu de baston. Un tournois titanesque ! Son Goku, Trunks, Vegeta, C18, le rat Makai, Babidy... Plus de stages, plus de coups spéciaux... formidable ! **DISPO**

LE ROI LION

449F — 399F

SUPER NINTENDO — MEGA DRIVE

Fabuleux ! LE ROI LION débarque sur votre console ! Cette cartouche de 24 megas vous permettra de revivre les aventures du roi lion et de ses amis les animaux dans un incroyable jeu de plateforme superbement animé par les équipes de disney. Un dessin animé extraordinaire pour un jeu grandiose ! **DISPO**

SONIC AND KNUCKLES

399F

Sonic & Knuckles — MEGA DRIVE

Sonic est maintenant accompagné de KNUCKLES ! A eux deux ils forment un duo explosif capable de mettre fin au plan diabolique du docteur Robotnick. Bonus à gogo, animation ultra rapide et surtout la possibilité d'adapter cette cartouche sur les aventures précédente de sonic. UN MUST ABSOLU ! **DISPO**

SHAQ FU

449F — 449F

SUPER NINTENDO — MEGA DRIVE

Quand le jeu de baston se mélange au basket cela donne SHAQ FU, un jeu de combat vraiment fun avec pour vedette la star NBA du moment, SHAQUILLE ONEAL. Tout les amateurs de coups spéciaux vont être ravis puisque SHAQ en possède un nombre incroyable, d'une beauté à couper le souffle ! **DISPO**

MICHEY MANIA

449F — 429F

SUPER NINTENDO — MEGA DRIVE

Tout l'univers de mickey réuni sur cette cartouche, un spectacle visuel qui ravira tous les joueurs par ses phases originales pleines d'action faisant intervenir la réflexion et la recherche lors de certains passages. Sa difficulté extrêmement bien dosée comblera petits et grands. **DISPO**

SUPER NINTENDO FRANÇAISE

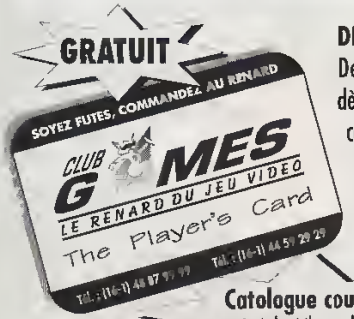
ADV of Batman et Robin	NEW	469
ACTRAISER 2	HIT	449
DRAGON	HIT	429
FATAL FURY 2	NEW	469
FINAL FANTASY 3 (SNES)	NEW	549
F1 POLE POSITION 2	HIT	469
ILLUSION OF GAIA	NEW	479
LEGEND	HIT	449
MEGAMAN X	HIT	469
MORTAL KOMBAT 2	HIT	499
PITFALL	NEW	469
PROBOTECTOR	NEW	499
SAMOURAI SHODOWN	NEW	479
SUPER BOMBER MAN 2	NEW	449
SUPER INDIANA JONES	NEW	449
SUPER RETURN OF THE JEDI	NEW	449
SUPER STREET FIGHTER 2	HIT	499

SUPER NINTENDO 2 + STREET FIGHTER TURBO 749
ADAPTATEUR AD 29 TURBO 99
MANNETTE PROPAD 199

CONSOLE CD NEO GEO VF 3 490

NAM 75	449
BURNING FIGHT	449
SAMOURAI SHADOWN	449
ART OF FIGHTING	499

GRATUIT



Catalogue couleur
gratuit, à domicile tous les mois !

DES AVANTAGES :
Des réductions dès votre prochaine commande :
1 jeu ▶ - 10 F
2 jeux ▶ - 20 F
3 jeux ▶ - 50 F

BON DE COMMANDE EXPRESS : à envoyer à **CLUB GAMES, 35, rue de Turbigo - 75003 Paris**

☐ catalogue gratuit

Nom : Prénom :
Adresse :
Code Postal : Ville :
Tél. :

FRAIS DE PORT CONSOLE : 60 F — PL1

NOMS	SNIN	MD	PRIX
	☐	☐	
	☐	☐	
	☐	☐	
NEW De 1 à 10 jeux : FRAIS DE PORT UNIQUE			29 F
TOTAL			

Les chèques sont à libeller à l'ordre de SDMH CONSE

REGLEMENT : ☐ CHEQUE ☐ MANDAT LETT
☐ CONTRE REMBOURSEMENT + 35 F ☐ CARTE BLEU

N° _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _
Date d'expiration : _ _ / _ _
Signature
(Parents pour mineurs)

SDMH CONSEIL SARL au capital de 50 000 F RCS Paris B 394 [illegible]

DEUX NOUVELLES 3DO

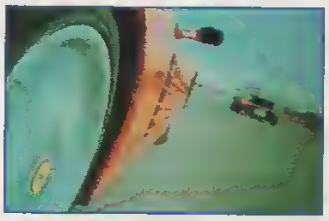
Jusqu'ici, seul Panasonic fabriquait des machines à la norme 3DO. Le constructeur vient de se voir rejoint par Goldstar et Sanyo. Le modèle de Sanyo, nommé la Try, est destiné pour le moment au marché nippon alors que celui de Goldstar (vendu avec un paddle sept boutons) s'adresse au marché US. Aucune importation officielle de ces bécanes n'étant prévue à court terme, il faudra encore passer par la case import parallèle pour entrer dans la galaxie 3DO.

PANASONIC RELOOKE SA 3DO

Panasonic vient de lancer sur le marché japonais une nouvelle version de sa console 3DO. Complètement relookée, elle rappelle un peu la Nec Duo. Les CD se chargent désormais par le dessus, la prise casque disparaît et le paddle est changé. Ces modifications mineures mises à part, la console est strictement identique à sa grande sœur. Pour la dispo officielle sur le marché français, c'est quand vous voulez chez Panasonic !

NEED FOR SPEED
VIVE LA VITESSE !

Après Road Rash, voilà Need for Speed. Electronic Arts continue à régaler les amateurs de sport mécanique sur 3DO.



Dans ce jeu, attendu pour mi-décembre, vous avez le choix entre six voitures de folie (Lamborghini Diablo, Porsche 911, Dodge Viper, Ferrari..) et trois circuits rappelant étrangement ceux de Road Rash. Dans chaque course, vous êtes opposé à une autre voiture que vous devez doubler avant la ligne d'arrivée. Bien sûr, les obstacles sur la route et autres véhicules sont là pour entraver votre bonne progression, sans oublier évidemment les sempiternelles voitures de police traquant l'excès de vitesse !

Servi par une ambiance qu'on qualifiera d'agressive, Need For Speed propose quelques séquences vidéo incroyables. La musique colle parfaitement à l'action et l'ensemble dégage un sentiment de puissance (certainement lié aux types de bolides que vous pilotez). Mais le plus inattendu vient de la qualité des graphismes, entièrement en polygones : on se croirait devant une borne d'arcade ! La 3D étant calculée en temps réel, trois vues différentes sont proposées (une intérieure et deux extérieures) et votre voiture peut pivoter dans tous les sens.

Là où le constat devient plus sévère, c'est au niveau de l'animation. Sur la préversion qui nous était adressée, la course se déroulait avec une lenteur absolument ahurissante. Selon toutes apparences, les programmeurs ont privilégié la beauté plastique au détriment de la rapidité

Choix judicieux ? Gros plantage ? Il faudra attendre la version finie, susceptible d'inclure quelques améliorations, pour en juger. Toujours est-il que Need for Speed est à l'image des voitures qu'il met en scène : esthétique et racé !

Ce jeu va cartonner... *

* Magazine Joypad

92% Joypad — **90%** Superpower

© 1994 ASCII corporation, tous droits réservés. Licencié à Titus Software Corp.

«Une compilation de tout ce qui fait le succès des jeux de plate formes... La réalisation est excellente, côté technique on ne compte plus les effets spéciaux et le nombre de niveaux est énorme... Un petit bijou de jeu d'action, un hit en puissance.»
JOYPAD

«Un jeu d'action-aventure immense qui plaira aux plus jeunes car pas violent pour un sou, mais aussi aux plus vieux par ses passages difficiles et son immensité qui lui assure une bonne longévité... Je vous le conseille.»
SUPERPOWER

Ils vous en feront voir de toutes les couleurs.

92% Super Action

© 1991-94 Areid Concept licencié à Titus. Version développée par Titus.

Rouges, verts, bleus... Ils vont tous vous rendre fous. Seules vos méninges pourront vous aider à résoudre les 100 niveaux de difficulté croissante de ce pur jeu de réflexion. Préparez vous à passer de longues nuits blanches.

«Enfin un excellent jeu de reflexion sur Super Nintendo. Brainies est non seulement un jeu particulièrement original mais aussi un véritable challenge pour vos neurones. Un must dans le genre, à posséder absolument.»
SUPER ACTION

Art & Concept KODAK (1) 48 71 34 55

Ne les laissez pas couler !

Cette fois la croisière ne s'amuse plus. Vous seul pouvez sauver le navire «SS Lucifer» du naufrage et aider les passagers pris de panique à quitter le bord. Vous devrez impérativement garder votre sang froid et déjouer, avant qu'il ne soit trop tard, tous les pièges diaboliques des 100 niveaux de ce navire.

«Un jeu d'action-réflexion, drôle et captivant qui vous tiendra en haleine pendant de longues heures.»

© 1994 Norm Schrisc (Europe). Licencié à Titus

Disponible chez votre revendeur ou téléphonez au
43 32 10 92

TITUS - 28 ter, Av. de Versailles - 93220 Gagny - France - Tél : (1) 43 32 10 92

QUI A PIQUÉ LA SCHNOUF DES SCHTROUMPFS ?

Les accros à la salsepareille sont de retour ! Mais cette fois, c'est la Megadrive qui accueille les lutins tchernobyliens, pour une aventure non violente

à souhait ! Cette version semble identique à celle de la Super Nintendo. Les graphismes sont toujours très soignés et l'animation quasi exemplaire. En revanche, le jeu a l'air beaucoup moins

hard. Alors, si vous comptez parmi les fanas de ces adorables petits trucs bleus, rendez-vous en janvier pour un test plus approfondi des trépidantes (j'exagère peut-être un peu mais bon) aventures des héros de Peyo. Les versions Master et Game Gear sortiront dans le même temps.

NEO GEO CD UN NOUVEAU DÉPART ?

Réservée jusqu'à maintenant à un public riche et passionné, la Neo Geo se démocratise grâce à sa nouvelle version CD. Gros plan sur un bébé tout noir de 2,1 kg à la naissance.

S'intéressant principalement au public des salles d'arcade, SNK a sorti sa console de jeux Neo Geo pour satisfaire quelques passionnés et sans doute aussi pour prouver son avancée technologique. Une façon de tâter le marché en spéculant sur l'avenir. Avec l'arrivée des consoles 32 bits et de leurs impressionnantes caractéristiques, SNK s'est retrouvé un peu bousculé. Ne pas réagir devant l'arrivée de cette nouvelle génération de machines signifiait perdre tout un public potentiel.

DEUX NEO GEO CD

D'où la sortie de la Neo Geo CD qui vise à résoudre le problème principal de la Neo Geo : le prix prohibitif des cartouches. Celui-ci étant lié aux énormes quantités de mémoire exigées par les jeux SNK, l'éditeur s'est tout naturellement tourné vers la solution CD-Rom, qui propose une capacité de stockage impressionnante et coûte beaucoup moins cher à fabriquer. Deux versions de cette console se sont rapidement succédé. La première, sortie en septembre au Japon, était une version « de luxe ». Fabriquée en très petit nombre, elle a surtout servi à sonder le marché japonais. Cette version proposait un lecteur CD-Rom à chargement frontal (un peu comme le Mega CD première génération). La seconde version, distribuée à grande échelle, est celle que vous pouvez trouver en France. Elle propose un chargement par le dessus genre Mega CD II. C'est moins chic, mais aussi moins cher à fabriquer. La console n'est pas livrée avec le fameux joystick que l'on connaît bien sur Neo Geo, mais avec deux paddles complètement originaux qui semblent un peu bizarres, au départ, mais auxquels on doit bien vite s'habituer. De toute façon, les anciens joys peuvent se connecter sur la Neo CD. Comme ça, tout le monde est content. Les fans de la première heure regretteront par contre que SNK ait « oublié » le port-cartouche : impossible d'utiliser ses cartouches Neo Geo chèrement acquises sur cette console !

L'arrivée de la Neo Geo CD est une très bonne chose pour nos porte-monnaie.

DES JEUX NOMBREUX ET PEU CHERS

La machine est relativement chère (environ 3 500 F) mais le prix des jeux, devient enfin raisonnable : entre 400 et 500 F. Afin de s'assurer une

King of Fighters '94 à moins de 500 balles, le miracle de la Neo Geo CD.

LA MORT DES CARTOUCHES ?

La Neo Geo CD sonnera-t-elle le glas des jeux sur cartouches ? Pas au Japon semble-t-il puisque SNK annonce d'ors et déjà que les prochaines sorties seront disponibles sur les deux formats. En France, par contre, la situation risque d'être nettement plus problématique. Guillemot, l'importateur officiel, paraît bien décidé à laisser tomber les cartouches. Si cela devait se confirmer, ce serait tout simplement révoltant ! On aurait au moins apprécié que les Neo Geo « vieux modèle » puissent recevoir une extension CD, histoire de ne pas laisser dans l'abandon les fidèles de la première heure.

CENSURE, CENSURE !

Petit détail : selon les versions de Neo CD (japonaise ou européenne), les jeux peuvent afficher quelques légères différences. Ainsi, avec KOF '94 (toujours lui), le jeu japonais — identique à l'arcade — vous propose des giclées de sang et une animation de Maï très convaincante (quand elle se balance sur place, elle a les seins qui gigotent !). Sur une console européenne, le sang est remplacé par des impacts de coups et Maï reste tristement immobile. La censure nous poursuivra toujours !

logithèque de départ conséquente, SNK a décidé d'adapter une grande partie de ses anciens hits sur CD (qui bénéficieront, pour la plupart, de musiques réorchestrées). Vous pourrez enfin vous offrir Samurai Shodown, Fatal Fury Special ou Super Sidekicks 2 ! Par la suite, les titres de la Neo Geo sortiront sytématiquement sur cartouche et sur CD. La production est essentiellement constituée de titres SNK ansi que de jeux Data East (et depuis peu Technos Japon).
Maintenant, il faut bien avouer que cette impressionnante machine nne possède pas que des qualités.

COMMENT S'ANNONCE L'AVENIR ?

D'abord, même si la Neo CD peut encore se targuer d'être un must en matière de technologie, ce n'est qu'une 16 bits. Et elle doit (ou devra) batailler contre la Saturn, la PlayStation ou la 3DO, c'est-à-dire des machines 32 bits spécialisées dans la 3D. Et puis, surtout, les temps de chargement CD sont affolants pour certains jeux. Sur les vieux titres, qui se chargent en une seule fois, le délai reste très raisonnable. Mais pour les news, le problème devient flagrant. Prenons le cas de King of Fighters '94. Le jeu se charge une première fois (environ vingt-cinq secondes), vous validez pour aller à l'écran de sélection des personnages (encore quinze secondes), et encore vingt-cinq secondes pour charger le stage. Et ainsi de suite, à chaque fois que

Voici le menu, classique, qui apparaît lorsque vous mettez un CD dans la nouvelle console made by SNK. Vous pouvez vous servir de la machine comme d'une platine laser ou bien charger un jeu, grâce au menu « Program ».

vous enchaînez les matchs, les secondes s'égrènent. Accumulées, ces petites pertes de temps deviennent importantes. Enfin, tout est question de patience.
Parmi les autres retenues, on notera qu'à part SNK, Data East et récemment Technos, aucun grand développeur ne semble avoir de projets de

StOp INFO

FICHE TECHNIQUE

Globalement, la Neo Geo présente les mêmes caractéristiques que la Neo Geo cartouches, à l'exception d'une plus grande mémoire qui sert à stocker les informations venant du CD (c'est d'ailleurs une des causes de son prix élevé).

PROCESSEURS
- 68 000 (16 bits)
- Z80 (8 bits)

CAPACITÉS GRAPHIQUES
- 65 536 couleurs

MÉMOIRE
- RAM : 56 Mbits (7 Mo)
- Video-Ram : 2 Mbits (250 Ko)
- S-Ram (emplacement sauvegarde) : 512 Kbits (64 Ko)

SUPPORT
- CD-Rom simple vitesse (transfert 150 Ko/s.)

3 mois d'essai = 75 F

LE 1ER MAGAZINE DES CONSOLES DE JEUX VIDÉO

Player One, c'est tous les mois des news, les tests des nouveaux jeux, des trucs et astuces pour vous aider à progresser...

En vente chez tous les marchands de journaux.

Je M'abonne !
3 mois = ~~84F~~ 75F

Bon à retourner accompagné de votre règlement à :
Player One - BP4 - 60700 Sacy-le-Grand

❑ Oui ! Je m'abonne à Player One pour 3 mois et je joins mon chèque de 75 F à l'ordre de M.S.E.

Nom :
Prénom :
Adresse :

Code postal : Ville :
Date de naissance : Console(s) :

Signature obligatoire* :
*des parents pour les mineurs

* Offre valable pour la France métropolitaine

StOp INFO

LES PREMIERS JEUX CD

Top Hunter

SNK ressort la pluport des jeux de la Neo Geo cortouche sur CD. Ils disposeront de bande son réorchestrées et d'un prix de vente avoisinnant 500 frs. On va enfin pouvoir se faire plaisir et s'offrir des jeux Neo Geo sur un coup de tête (enfin, presque...).
Voici une liste des jeux qui devraient être dispo à l'heure où vous lisez ces lignes :

- *Nam 75*
- *Alpha Mission II*
- *Top Player's Golf*
- *Puzzled*
- *Super Spy*
- *Burning Fight*
- *King of the Monsters 2*
- *Art of Fighting*
- *Fatal Fury 2*
- *Last Resort*
- *Baseball Stars 2*
- *Football Frenzy*
- *Samurai Shodown*
- *Super Sidekicks 2*
- *Magician Lord*
- *King of the Fighters '94*
- *Top Hunter*
- *Aero Fighters 2*
- *World Heroes 2*
- *Trash Rally*
- *Blue's Journey*
- *Ninja Commando*

Sont prévus en décembre-janvier :

- *Art of Fighting 2*
- *Samurai Shodown 2*
- *Agressor of Dark Combat*

NEO GEO CD

Aero Fighter 2 est un des rares jeux récente de la Neo Geo qui ne soient pas un beat-them up. Test complet dans le prochain Player.

La Neo Geo CD vue de dos. Remarquez les différentes sorties vidéo (RCA, S-Vidéo, Péritel) qui vous permettent de faire tous les branchements possible.

Massive et imposante, la Neo Geo CD donne dans le look « mastoc ». Plus balèze encore que la Saturn, c'est possible !

développement sur Neo Geo CD. Ce cercle fermé n'augure pas plus d'un ou deux titres par mois ; c'est un peu léger. Sans compter que la variété n'est pas la qualité première de la production sur la console de SNK. Au début, sortaient un peu tous les genres de jeux (shoot them up, plates-formes, sport...). Depuis un peu plus d'un an, le gros des sorties est constitué de jeux de baston, genre dans lequel la Neo Geo excelle. Enfin, la machine n'est pas donnée et cela risque d'être un frein pour encore pas mal de bourses. Si l'avenir de la Neo Geo CD n'est pas vraiment sombre — c'est une très bonne machine —, on ne peut pas dire non plus qu'il soit tout tracé. Tout dépend de la réponse du public. Entre une bécane pas révolutionnaire mais solide avec une masse de jeux excellents et des machines high-tech poséedant uniquement un ou deux gros titres, que choisirez-vous ? Une guerre impitoyable s'annonce et les places seront chères.

En utilisant la Neo Geo CD, vous allez faire connaissance avec ce petit singe. Il est censé vous aider à patienter lors des nombreux chargements disques.

Samurai Showdown 2.

TÉLÉPHONEZ AU
36 68 77 33
et testez vos connaissances
Sega et Nintendo.
Les meilleurs gagneront
PITFALL
sur Megadrive
ou Super Nintendo.

36 68 : 2,19 F la minute

JE VAIS TE FAIRE SAUTER LES BOULONS !

Rise of the Robots est le premier-né d'une nouvelle génération de jeux vidéo : animations et graphismes démentiels (modélisation 3D, effet de morphing), 7 robots, des dizaines de coups et une musique de Brian May ex-guitariste des Queen.

RISE OF THE ROBOTS

JEUX & ASTUCES au 36 68 10.25* et sur le 36 15 ACCLAIM

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PAL VERSION

MEGA DRIVE

MIRAGE

32 MEG POWER

Acclaim

RÉSULTATS DU CONCOURS TRUE LIES PARU DANS PLAYER ONE N° 46

1er prix : le super sac espion à double fond + la montre-radio True Lies.
SIERRA Emmanuel de Montluçon.
Du 2e au 20e prix : la giga montre-radio True Lies.
ARCEAUX Nadine de Brulon, ASTIER Jean-Pierre de Rouen, BERGON Philippe d'Izy, BOBIN Alexandre de Remeling, CAMUS Nothalie de Chambilly, FRANCHE Rodrigue de Pierrefitte, GEORGET Pino de Caen, HELIER Patricia de Sonsan, LABEZ Gérard de Solesmes, LEFEBVRE Christian de St Maur, MARAIS Christine de Montpellier, PERIER Corinne du Bois, RICHEME Ludovic du Havre, ROSATI Natacha de Montmartin., ROZZA Maxence de Dijon, VILLIERS Romuald de Prat, VITTRE Frédérique de St denis, WALLACE Gilbert de St Julien.
Du 21e au 50e prix : le T.shirt officiel du film.
ARGENT Magalie de Nice, BLANC Adrien de Tours , BLANCHES Anno de Costres, BRIAND Jean-Luc de St Malo, DOLLON Armel de Lille, FIEUX Raymond d'Evian, GENIS David de Colombey, HIRSCH Sébastien d'Antony, JOSSELIN François de St Denis, LAMY Bernodette de Nantes, LEBAN Corinne de Dunkerque, LESHI Isabelle de Toulouse, MACEY Audrey de Rai, MAGNERIE Clarence de Maatz, MAISY Michel de Seris, MARTINS Florence de Strasbourg, MAZZIO Andrée d'Aix en Provence, MOULIN Mickael de Paris, NOUS Elisabeth de Roanne, ORZA Stéphane d'Orcemont, POISON Nicolas de Goux, TAUZIA Claire de Vic, VALERY Pierre de Mayet, VIE Georges de Belgique

RÉSULTATS DU QUIZ 36 15 PARU DANS PLAYER ONE N° 46

1er et 2e prix : 1 console de jeu 16 bits + 1 jeu de Charles Barckley + 1 jeu Brett Hull Hockey + 1 T.shirt Charles Barckley + 1 T.shirt Brett Hull Hockey.
BARBAROSSA Françoise de Pont de Roide, FRAGAN Jean-Pierre de Lyon.
Du 3e au 20e prix : 1 T.shirt Charles Barkley + 1 T.shirt Brett Hull Hockey.
BE_SEAU Vincent d'Aizenay, BRETON Rem de Limay, CHAUVRE André de Draguignan, CLERC Bruno de Villiers es Nancy, DIETZ Eric de Strasbourg, G_U_N Christian de Rochefort, GOUIN G_es d'Evreux, LAINE Yann de Lautenbach, MAI Frédéric de Boulogne, MARS C_Y Alexandre d'Arcueil, NATAF OLI- er de Chateaudun, ORANTIN Mickael de la Coumeuve, PACOURET Nathalie d'Evreux, PERRIN Arnoud de Thaon, SE_LE Claudine de Ville d'Avray, STEVENIN Janine du Connet.

« NIKI LARSON » LE FILM !

Enfin ! TF1 Vidéo sort Nicky Larson alias Cityhunter alias The Hunter, le film interprété par Jackie Chan qui adapte le célèbre personnage de manga !

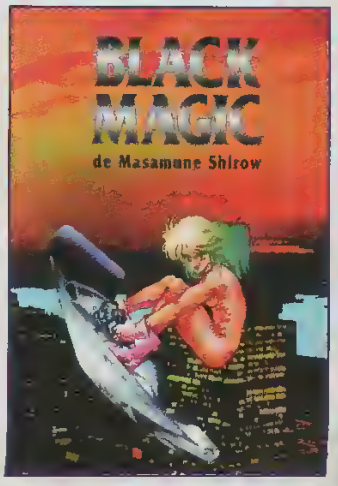
Nous vous avons déjà présenté ce film délire (trois pages dans le *Player* n° 39) mais il n'est pas inutile de revenir un peu dessus ! Pourquoi ? Parce que *Niki Larson* (titre français à l'orthographe contestable) nous a fait hurler de rire ! On ne connaît pas encore la qualité du doublage (hélas, la K7 du film sera disponible après notre bouclage) mais peu importe puisque ce film est à voir ! Il comporte en plus la première adaptation ciné du jeu Street Fighter II ! Yeah ! Une scène aussi comique que grandiose où Jackie Chan se transforme en Chun Li (!) Ken, Honda, Dhalsim et Guile sont aussi de la partie. C'est bestial ! « Délirant », ajoute avec flegme Chris, l'auteur de Street Fighter II, le livre sacré (le Goncourt, par Zeus !). Bref, louez ce film. C'est (ho, ho !) édité par TF1 Vidéo.

LODOSS & RANMA, suite !

Le label video [illegible] de DA japonais en VHS et VO sous-titrée. Le second volume des Chroniques de la guerre de Lodoss vient de paraître. Il comprend les épisodes 4 et 5 de cette série d'authentique heroic-fantasy « made in Japan ». Les fans y retrouveront les éléments habituels du genre : dieux, elfes, châteaux, créatures merveilleuses, guerriers, etc. Sinon, la K7 de la première OAV de Ranma 1/2 devrait être disponible en même temps que ce numéro de Player. Par ailleurs, (et en plus de la troisième K7 de Lodoss) ce devrait bientôt être au tour d'Ina-Zeiram On vous reparlera de tout ça, bien sûr, mais, en attendant, vous pouvez toujours aller faire un tour dans une boutique spécialisée !

« BLACK MAGIC » YEAH !

Que la joie, la liesse et le bonheur vous emportent, ô fans de mangas ! En effet, il vous est désormais possible d'acquérir l'édition française du *Black Magic* de Masamune Shirow ! Cela grâce aux éditions Tonkam qui ont eu la bonne, la riche idée de traduire cette série en un seul volume ! Ce gros bouquin de plus de deux cents pages est disponible pour le prix ridicule de 75 de nos francs. Comble du cool, ce livre impeccable se conclut par une réédition bienvenue de l'article (avec interview !) publié il y a des mois dans le premier numéro de *Tsunami*. Bref, une édition qui rend justice à cette histoire de science-fiction parue en 1983, dans laquelle l'auteur dévoilait la plupart de ses thèmes de prédilection. Essentiel pour comprendre l'œuvre de Shirow !



Les Ennuis Continuent!

ATTENTION !!! les Lemmings sont de retour dans de nouvelles aventures encore plus folles !

Guidez 12 tribus de Lemmings dans leur incroyable traversée et aidez-les à sauver leur île... et surtout leur peau !

- Un nouveau gameplay, de nouveaux personnages, des graphismes et des sons améliorés
- Plus de 120 niveaux rythmés par 15 musiques qui déménagent !
- Plus de 60 fonctions !
- Système de sauvegarde par mots de passe

SONY ELECTRONIC PUBLISHING

PSYGNOSIS

GAME BOY | MEGA DRIVE | SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Psygnosis, Sony Building, 131 Avenue des Wagram, 75017, France

POUR MIEUX JOUER TOUTE L'ANNÉE

Je Mâlonne !

ET JE BÉNÉFICIE DES AVANTAGES PLAYER ONE :

- un numéro gratuit
- 2 heures de connexion en 3614 sur le service Minitel de *Player One*
  (0,36 F/min au lieu de 1,27 F/min)
- la garantie du tarif pendant un an
- en cadeau : le *Player One Pocket* de mon choix

Délai d'expédition : 4 semaines

1 6 numéros + 1 *Player One Pocket* **180F**

2 6 numéros + 1 *Player One Pocket* **144F** + 770 Crédits

3 11 numéros + 1 *Player One Pocket* **299F**

4 11 numéros + 1 *Player One Pocket* **239F** + 770 Crédits

Bon à découper ou à photocopier, et à renvoyer à : *Player One*, BP4, 60700 Sacy-le-Grand. Téléphone : 44 69 26 26. (Si vous habitez Paris-RP, composez le 16.)

(Cochez les cercles blancs)

Oui ! je m'abonne à *Player one* :

1 ○ **6 numéros : 180 F** (ou **144 F + 770 Crédits Player.**)
Tarifs pour la France Métropolitaine
DOM-TOM et Etranger : ○ + 49 F (Terre/bâteau). Envoi par avion : ○ + 96 F

2 ○ **11 numéros : 299 F** (ou **239 F + 770 Crédits Player.**)
Tarifs pour la France Métropolitaine
DOM-TOM et Etranger : ○ + 90 F (Terre/bâteau). Envoi par avion : ○ + 176 F

Je souhaite recevoir le Player One Pocket Trucs et Astuces...

○ SNES ○ NES Vol.1
○ GB ○ NES Vol. 2
○ MD ○ MS

Je joins un chèque de ..... F à l'ordre de Média Système Edition.

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal : ..... Ville : ..... Pays : .....

Pseudo : .....
(à créer sur le 3615 Player One pour bénéficier du 3614)

Signature obligatoire*
*des parents pour les mineurs

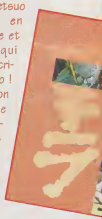
MANGA AKIRA 12... ENFIN !

Laissez tomber tout le reste : le douzième volume d'Akira vient de paraître !

Akira © Mash-Kom - LuCiDiaS 1994

Akira © Mash-Kom - LuCiDiaS 1994

Ouiii ! Nous parlons bien du nouveau chapitre du plus célèbre manga de la planète, le chef-d'œuvre de Katsuhiro Otomo, le manga qu'aiment ceux qui abhorrent les bédés et les DA japs ! Attendu depuis des mois, ce livre raconte comment Tetsuo se transforme en monstre, le calvaire et les cataclysmes qui s'ensuivent et le sacrifice de Lady Miyako ! Cette véritable leçon de bande dessinée suscitera l'enthousiasme des plus rétifs d'entre vous ! Essentiel, obligatoire... à lire !



CANAL+ DE MANGAS... ET DE MURDOCK !

Vous connaissez probablement l'émission *L'Œil du cyclone*, programmée le samedi après-midi sur Canal+. Nous, on connaît bien d'autant que Quelou de Nintendo Player y avait collaboré il y a quelques années de cela. Notez dès maintenant que *L'Œil du 24 décembre* sera consacré aux mangas et à la japanimation !

Ce programme nous rend déjà fous puisque l'homme à l'origine de ces bacchanales nippones n'est nul autre que Matt le Fou ! Oui !

Notre compère Matt qui, non content d'être un excellent joueur, un très bon guitariste, un chanteur tapé et le pire cauchemar de tous les rédacteurs en chefs de la planète (because les retards) s'offre en plus le luxe de s'intéresser à l'univers des mangas. On aura donc compris que ça va asseurer et que le 24 décembre, nous serons tous devant notre télé !

MANGAS EXPRESS

Pour conlure, le point sur les traductions françaises de mangas des éditions Glénat. Le volume 11 de *Dragon Ball* et le tome 5 de *Ranma 1/2* sortiront en décembre.

Sinon, *Sailor Moon*, *Street Fighter* et *Dragon Ball Z* sont reportés à l'année prochaine (janvier pour les deux premiers titres). Player vous tiendra au courant !

3615 BDNEWS

LE MINITEL DES MORDUS DE LA BD

Téléportés de la planète ZORG, Anne et Julien,

Photo de Philippe Murano

ont sous diverses identités infiltré les médias terrestres. Sur leur cyber-chemin, ils partent en croisade et créent la base de lancement définitive de leur prochaine invasion via la BD, un réseau minitel promis à exploser sous vos doigts.

Joue au quizz... et GAGNE UN MAX DE CADEAUX

Un scoop : très bientôt Mœbius en direct ! sur le 3615 BDNEWS

1,27 F/mn.

Anatomie du footballeur moderne

- Intelligence artificielle améliorée. Les joueurs peuvent jouer avec plus de recul, ils réalisent de meilleurs dégagements, et leurs passes sont bien plus précises.

- Têtes puissantes permettant de marquer des buts et qui sont entièrement hors de portée du gardien qui plonge.

- Nouvelles reprises de volée qui vous seront indispensables lorsque vous vous retrouverez face à face avec des gardiens plus habiles que jamais.
- Buts grâce à des reprises de volée ou demi-volées ainsi qu'à des balles brossées.

- Tirs plus puissants !
- Joueurs plus rapides !
- Passes plus fortes !

- Plus de 200 équipes internationales.
- Jouez une saison de ligue nationale complète, puis emmenez votre équipe en tournée dans le monde entier.

- Une blessure insignifiante, et vous voilà hors-jeu pour le reste de la saison.

- Buts grâce à des tactiques de coups francs superbes.

Le nouveau grand bond en avant

Il n'y a qu'une et une seule façon de survivre sur les terrains de foot d'Europe: s'attaquer à FIFA Soccer 95 sans plus tarder! Avec plus de 100 clubs européens qui luttent pour remporter les 11 titres de ligue, seul le meilleur survivra.

Lorsque vous sortirez vainqueur des éliminatoires de votre pays, jetez-vous dans l'arène internationale. Milan contre Manchester. Munich contre Marseille. Ceci est une sélection naturelle des plus grandes équipes d'Europe.

Maintenant, faîtes un pas de géant et jouez sur la scène internationale. FIFA Soccer 95 présente plus de 200 des meilleures équipes du monde. Découvrez au fil du jeu, quel continent excelle par sa force, ou par son adresse et quel est celui qui a le foot dans le sang.

A moins de vouloir être complètement hors-jeu un bon conseil, adaptez-vous à FIFA Soccer 95.

if it's in the GAME, it's in the GAME™

EA SPORTS™ ELECTRONIC ARTS

Si vous souhaitez avoir de plus amples informations sur FIFA Soccer '95, téléphonez au 72.37.09.03 ou écrivez à Electronic Arts, 12 rue du Château d'Eau, 69410 Champagne au Mont d'Or • EA SPORTS, le logo EA SPORTS et "if it's in the game, it's in the game" sont des marques de Electronic Arts. Electronic Arts est une marque déposée d'Electronic Arts.

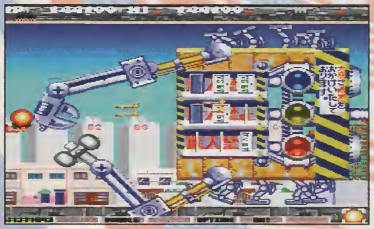
Over the World

SUPER NINTENDO

Gokukyou Parodius

Maîtrisant avec brio l'art de l'autodérision, les gens de chez Konami nous font profiter d'un nouveau Parodius. Excellente initiative puisque ce shoot themp up, connu depuis des lustres par les possesseurs de Nec, fait presque figure de jeu culte tant ses touches d'humour constantes sont bien trouvées. Cette nouvelle version vous propose carrément onze personnages différents, parmi ceux-ci, l'œil de l'expert reconnaîtra des héros de Goemon Fight, de Pop'n' Twin Bee, de Darius, de Kid Dracula... Pour apprécier ce jeu, il est évidemment souhaitable de posséder une certaine culture ludico-japonaise en général, et konamienne en particulier.

Le choix de votre personnage n'est pas sans incidence sur le jeu puisque chacun de ceux-ci possède des aptitudes différentes (puissance, angle et nature du tir). Ne prenez pas n'importe qui. Une fois plongé au cœur de l'action, pas de surprises — ou plutôt si, des tas ! Les ennemis et les boss se révèlent délirants à souhait et l'accompagnement sonore, ô combien important, vous fera swinguer au rythme de fanfares décousues et endiablées. Un seul point noir en ce qui concerne la réalisation : quelques petits clignotements et ralentissements. Mais bon, c'est loin d'être catastrophique. Gokukyou Parodius est une parodie gigantesque de tout et n'importe quoi. Mélangeant les principes de plusieurs jeux, vous retrouverez le système de barre de bonus au bas de l'écran de Gradius et celui des cloches de Pop'n' Twin Bee. Côté boss, tous ont en commun un côté délire particulièrement appréciable (vous retrouverez, par exemple, l'inévitable



vaisseau géant de R-Type relooké de façon admirable). J'ai eu beau regarder, je n'ai pas trouvé un élément — sprite ou décor — qui soit tout à fait normal (si, les étoiles dans l'espace, l'eau dans la mer...). Ce jeu déborde d'originalité et il nous prouve que les gens de chez Konami, en plus de réaliser des jeux de qualité, ont vraiment de l'imagination. Les fans de l'éditeur japonais seront comblés.

Chris,
fan de devinez qui ?

GENERATIONS™ LOST

...c'est électrifiant...

Generations Lost est la quête suprême. Six niveaux saisissants pour explorer un monde mystérieux.

Des pouvoirs incroyables à découvrir.

Et une énigme fascinante à résoudre. Generations Lost va court-circuiter votre système.

MEGA DRIVE

Over the World

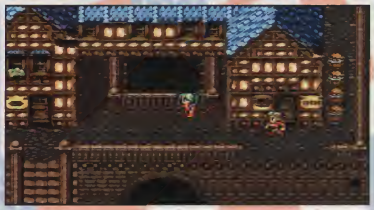
SUPER NINTENDO

Final Fantasy III

Au Japon, Squaresoft est un éditeur mythique qui s'est spécialisé dans un genre de jeu : le jeu de rôle. Sa série des Final Fantasy, en particulier, a connu un succès considérable. Le dernier en date, Final Fantasy VI (Final Fantasy III en version US), constitue le nec plus ultra de ce que l'on peut trouver en ce moment sur SNES. Final Fantasy III est un jeu immense et hyper complet. Son scénario, très important dans ce type de jeu, est d'une profondeur rare. L'aventure commence alors que le personnage que vous dirigez (Terra, une jolie jeune fille) est amnésique. Elle est accompagnée par des gardes qui sont en fait ses ennemis dont elle finit par se débarrasser. Grâce à différentes rencontres, elle recouvre petit à petit la mémoire. Vous profitez ainsi de flash-backs saisissants qui vous permettent de mieux comprendre l'histoire dans laquelle vous êtes plongé. Les trois premiers personnages que vous allez rencontrer sont Locke, Banon et Sabin. Chacun d'eux vous amène à vivre une petite histoire, puis tout le monde se réunit et une première équipe est constituée. C'est là que l'aventure commence véritablement (vous aurez pourtant déjà accumulé bien des heures de jeu derrière vous).

Vivement la VF

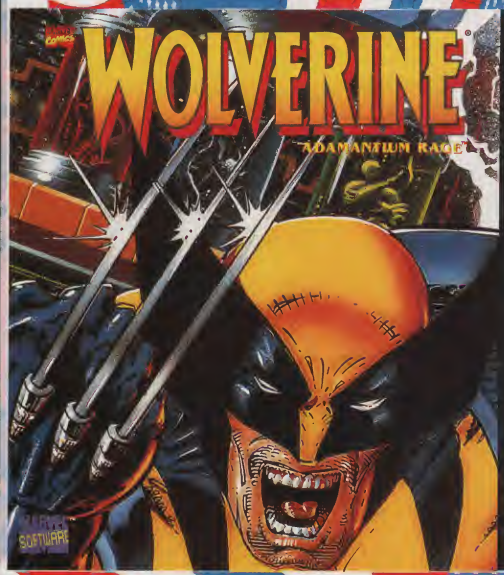
En plus de bénéficier d'un scénario béton, FF III est extrêmement bien réalisé. Les musiques, par exemple, enchantent véritablement. Même chose en ce qui concerne les graphismes : les décors des différents lieux que vous visitez sont toujours très fouillés et l'utilisation du mode 7, lors de certains déplacements, est gérée avec



bonheur. Côté personnages, les sprites sont assez petits mais ils réussissent tout de même à paraître très expressifs (grâce à des hochements de tête, des clignements d'yeux...). On s'attache de cette façon encore plus à eux. Bref, FF III est une pure merveille, un bijou de programmation qui se place une catégorie au-dessus des autres produits du genre. J'espère sincèrement que l'engouement pour les jeux de rôle se développera en France. Les Japonais ont sur nous, dans ce domaine comme dans bien d'autres, des années d'avance.

Chris,
médite sur le passage du temps.

date et lieu de sortie
DISPONIBLE
USA
éditeur
SQUARESOFT
genre
JEU DE ROLE



LE PLUS CELEBRE DES X MEN SORT SES GRIFFES

SUPER NINTENDO
PAL VERSION

MEGA DRIVE

JEUX & ASTUCES
ou 36.68.10.25*
et sur le
36.15 ACCLAIM

Acclaim
entertainment inc

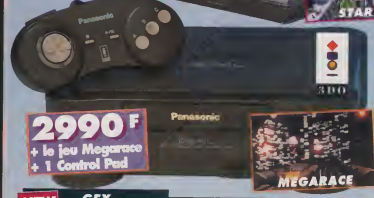
Les nouveautés d'abord !

MEGADRIVE & SUPER NINTENDO

STREET RACER
Hyper rapide et délirant, 8 personnages complètement fous, 24 mouvements différents dans 8 décors fabuleux !! Un mode 4 joueurs hyper excitant ! Des heures et des heures de jeu !
HIT
DONKEY KONG COUNTRY
HIT
Le Hit, l'unique, l'incontournable !! Un fabuleux jeu de plateforme réalisé par Nintendo, utilisant au mieux la technologie Silicon Graphics ! Des graphismes et une animation incroyables ! 8 mondes à explorer fourmillant de salles et de passages secrets : soit 50 niveaux au total !
EARTHWORM JIM
Après Aladdin, David Perry frappe encore plus fort !! Sur plus de 20 niveaux aux graphismes étonnants, aidez Jim, le misérable ver de terre à devenir un redoutable guerrier cosmique.
HIT
Exclusif Micromania !!
Le T-Shirt DK GRATUIT*
* Offre détaillée en magasin à partir du 5/12/94 et dans la limite des stocks disponibles.
MICROMANIA
GAGNEZ les jeux
• Donkey Kong
• Dragon Ball Z
sur 3615 MICROMANIA
(1,27 F. la minute)
Des milliers de Promotions** à partir de 99F
199F
MAGICAL QUEST
SUPER NINTENDO
Star Wing 99F
Super Ghouls'n Ghost 99F
Super Soccer 99F
Super Tennis 99F
Loony Tunes/Road Runner 199F
199F
MORTAL KOMBAT
MEGADRIVE
Turtles Ninja 99F
Gunship 2000 99F
Double Header 199F
Lotus 2 199F
Sonic 2 199F
MICROMANIA N°1 de la VPC
Service Express au 92 94 36 00
NBA LIVE 95
Avec le dernier né d'EA Sport, vous aurez le choix entre le mode arcade ou le mode simulation. D'un réalisme et d'une jouabilité étonnante, ce bijou enchantera les fans de Basket Ball.
HIT
NBA
DRAGON BALL Z
Chobu Den Le dernier volet des DBZ ! Les graphismes ont été retravaillés. Les coups peuvent être combinés, les parades sont plus nombreuses et plus efficaces. Un épisode orienté beaucoup plus vers le combat. Un must pour compléter la collection !!
HIT
** Offres valables dans la limite des stocks disponibles. Les prix indiqués sont valables jusqu'au 7 janvier 95.

Passez à la génération 32 Bits avec la MEGA DRIVE 32X

et la nouvelle Console 3 DO Panasonic Européenne



2990 F
+ le jeu Megarace
+ 1 Control Pad

MICROMANIA

NOUVEAU

Ouverture de 2 magasins MICROMANIA
- **Centre Commercial Les Ulis 2**
- **Centre Commercial Euralille**

Exclusif !!
Avant-Première Nintendo

Venez jouer une partie de Cruis'n USA sur l'Ultra 64 version arcade

- MICROMANIA Champs-Elysées
- MICROMANIA Euralille

LES MAGASINS MICROMANIA

MICROMANIA LES ULIS 2 NEW
Centre Cial Les Ulis 2 - 91940 Les Ulis
Tél. 69 29 04 99

MICROMANIA EURALILLE NEW
Centre Cial Euralille - Rez-de-chaussée - 59000 Lille
Tél. 20 55 72 72

MICROMANIA MONTPARNASSE
126, rue de Rennes - 75006 Paris
Tél. 45 49 07 07

MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue Pirouette et 4, passage de la Réale - Niveau -2
Métro & RER Les Halles - Tél. 45 08 15 78

MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES
84, Champs-Elysées - RER Ch. de Gaulle-Etoile
Métro George V - Tél. 42 56 04 13
Ouvert 7/7jours

MICROMANIA ROSNY 2
Centre Commercial Rosny 2
Tél. 48 54 73 07

MICROMANIA VELIZY 2
Centre Commercial Velizy 2
Tél. 34 65 32 91

MICROMANIA LA DEFENSE
Centre Cial des 4 Temps - Niveau 2 - RER La Défense
Tél. 47 73 53 23

MICROMANIA NICE
Centre Commercial Nice-Etoile - Niveau -1
Tél. 93 62 01 14

MICROMANIA LYON LA PART-DIEU
Niveau 1 - Face sortie Métro - 69000 Lyon
Tél. 78 60 78 82

MICROMANIA LILLE V2
Centre Cial de Villeneuve d'Ascq - Rez-de-chaussée
Tél. 20 05 57 58

Ouverture des Magasins Micromania les dimanches 11 et 18 décembre !!

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS CEDEX

Réf.	Titre	PRIX
	Participation aux frais de port et d'emballage	+ 29 F
Précisez CD ☐ Cartouche ☐ Disk ☐	Total à payer =	F

Nom .....
Adresse .....
Tél. .....
Code postal ..... Ville .....

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE — Date d'expiration ...../..... — Signature :

Commandez par tél. 92 94 36 00
Ouvert de 8h à 19h du lundi au samedi

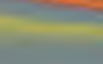
Règlement: Je joins ☐ Chèque Bancaire ☐ CCP ☐ Mandat-Lettre
☐ Je préfère payer ou facteur à réception (en ajoutant 35 F) pour frais de remboursement — N° de membre (facultatif) ☐☐☐☐☐☐☐☐

Entourez votre ordinateur de jeux: ☐ 3DO ☐ PC 3 P ☐ PC CD Rom ☐ Game Boy ☐ Megadrive ☐ Gamegear ☐ Super Nintendo

IMPORTANT : Les prix indiqués sont valables jusqu'au 7 janvier 95

3615 PLAYER ONE

Concours



Sur le 3615 Player One, partagez votre passion pour les jeux vidéo. Dialoguez en direct, déposez des petits mots dans les boîtes aux lettres, écrivez à tous les journalistes de la rédaction... Pour rejoindre l'équipe 24 heures sur 24 : *BAL.

Le coup de gueule du mois

Vous venez de monter une association pour la défense des Roms maltraités dans les rédac... Vous êtes tombée folle amoureuse d'un testeur de *Player One*...
Votre but : vous exprimer ! N'attendez plus et consultez le nouveau forum : Coup de gueule/Coup de cœur.
Chaque mois, les meilleures interventions seront publiées.
Ce mois-ci, Sigurd ouvre les hostilités:
« Non mais des fois, c'est incroyable les arnaques au niveau de la vente des jeux vidéo ! Si, si ! C'est vrai ! La preuve ? Ah ben la voilà : un magasin qui vend le jeu Street Fighter II (le premier) au prix de 655 F ... vous appelez ça comment vous ?! Il faut bien vivre, d'accord, mais m... C'est du grand banditisme à ce niveau-là. Ils travaillent pour la mafia ou quoi ? »
Vous aussi, donnez votre avis : *CDG

Le coup de cœur du mois

De Spatrioter :
« Je t'aime Céline ! »
Vous aussi, déclarez votre flamme : *CDG

Le SOS du mois

Vous savez quoi ? Être bloqué dans un jeu, ce n'est plus tellement dans le coup, surtout quand on connaît la rubrique SOS du 3615 Player One.
Alors n'hésitez plus ! Posez vos questions, des minitellistes compréhensifs ne manqueront pas de vous venir en aide très vite.
De Baobah — pour le jeu Secret of Mana sur Super Nintendo :
« Je suis bloqué dans le vaisseau futuriste de la fin du jeu. Je ne trouve pas les boss. Merci à tous ! »
Répondez-lui sur Minitel : *SOS

La PA du mois

Vous souhaitez donner, vendre ou échanger des jeux, des consoles ou des accessoires... ou tout simplement entrer en contact avec d'autres players fous ? Passez votre petite annonce sur Minitel !
De VIDJEU — pour la console Super Nintendo :
« Je vends Val d'Isère ou l'échange contre Mario Kart ou Fifa Soccer. Faites vos propositions dans ma BAL. »
Répondez instantanément dans sa BAL "VIDJEU".
Consultez les petites annonces : *PA.

Le truc du mois

Jeu : Super Bomberman 2 sur Super Nintendo.
Pour pouvoir faire sauter votre personnage au-dessus des murs, et ce, dans tous les niveaux, il suffit, en mode plusieurs joueurs, de valider toutes les options du jeu avec la 5e manette (la 4e du Multitap, donc).
Consultez tous les Trucs en Vrac : *TRUC

La bafouille de Ludika

Eh bien, tout d'abord, je souhaite remercier Eve, alias Madoka, qui nous a tous bien aidés, concernant les SOS de Secret of Mana. Encore bravo !
Et dans la foulée, voici tous ceux auxquels j'adresse mille remerciements : Buckaroo, Knuckles, Sigurd, Dedey, Agatha, Megaman X et Waina ! Ouf !
Pour finir, un petit mot à Mevio : alors ta lettre ?
Je l'attends toujours....
Bisous à tous ! Ludika

Retrouvez Ludika en dialogue direct (*DIA), tous les mercredis de 14 h 00 à 17 h 00. A très bientôt !

Ce mois-ci, participez au concours Mega Turrican et gagnez une console 16 bits, le jeu et 50 T-shirts ou au concours Jurassic Park 2 et gagnez une console 16 bits, le jeu, et plein de cadeaux Jurassic Park.

Pour jouer : *JEUX

Christian Dao

Tarif 3615 : 0,02 F à la connexion puis 1,27 F la minute

MEGADRIVE 32X LA TRANSITION...

À l'heure où le Japon encaisse de plein fouet la vague des consoles 32 bits, Sega lance une extension miracle pour sa 16 bits vedette. La 32X se propose de métamorphoser la Megadrive en « petite » 32 bits. Investissement sûr ou folie d'un soir ? La question mérite d'être posée.

Dossier réalisé par Chris, Elwood et Iggy.

BIENVENUE AU CLUB !

Elle est arrivée à la rédac quelques semaines avant sa disponibilité en magasin, prévue pour début décembre. La 32X est passée entre les mains impitoyables de Chris, Elwood et Iggy. Crash test.

Une fois déballé l'engin, on se retrouve devant une espèce de champignon noir. L'installation s'avère assez simple. Vous enfichez la bête dans le port-cartouche de la Megadrive, et un cordon Péritel double permet de relier les deux engins ensemble. Pour la télé, un autre câble part de la 32X. La 32X ayant besoin elle aussi d'être branchée pour fonctionner, vous vous retrouverez avec deux adaptateurs secteurs. Vous voyez, vraiment rien de compliqué et l'opération est effectuée une bonne fois pour toutes : après, la 32X reste branchée en permanence sur la console.

Y A DU MONDE LA DESSOUS

La magie de la 32X, c'est d'incorporer dans sa robe noire toute une batterie de composants électroniques qui boostent les capacités de votre Megadrive et lui permettent d'atteindre un niveau de puissance allant bien au-delà d'une 16 bits « normale ». À tout seigneur tout honneur, commençons par les deux processeurs SH2 32 bits RISC. Fabriquées par Hitachi, ces deux puces ne sont pas des inconnues : ce sont elles qui sont utilisées au cœur de la Saturn. Autre ajout important : un nouveau processeur graphique, le VDP, qui remplace purement et simplement le chip vidéo de la Megadrive (c'est pas un mal !). Enfin, un nouveau circuit sonore vient suppléer celui de la Megadrive (c'est encore mieux !).

Conséquence : avec une 32X sur la tête, la Megadrive gère à présent 32 768 couleurs, possède des capacités avancées dans la gestion des polygones et dans le mapping (apposition d'une texture sur des polygones comme dans Daytona USA), gère les zooms et les rotations en

Le dos de la machine.

32X + MD + MCD = maximum.

MEGA CD ET 32X : LE MASTODONTE

Déjà énorme lorsqu'il se trouve couplé à une Megadrive, le Mega CD devient carrément impressionnant quand une 32X vient coiffer la console. Prévoyez les multiprises. Vous aurez besoin de trois adaptateurs secteurs pour faire fonctionner la bête. Si, en plus, vous avez le malheur d'utiliser une Megadrive I et non II, vous obtiendrez un résultat esthétiquement détonant qui oscille entre le radeau de la Méduse et la tour de Pise. Mais ça fonctionne... et puis ça fait rire les amis.

hard, dispose de bien meilleures possibilités sonores, et peut (enfin !) afficher des séquences vidéo de bonne qualité...

LES JEUX, LES JEUX !

Et si on parlait thunes ? La 32X est proposée à 1 390 F sans jeu, les cartouches autour de 500 F. Houlà, c'est pas donné ! Pour Noël, trois titres seulement figureront dans les étagères : Virtua Racing Deluxe, Doom er Star Wars Arcade. Ce n'est pas lourd mais, après tout, mieux vaut peu de titres de qualité que beaucoup de n'importe quoi. Sega compte lancer une cinquantaine de jeux dans le courant de l'année 95 auxquels s'ajouteront ceux développés par d'autres éditeurs (Virgin, Acclaim, Capcom, Core Design...). La plupart seront fournis sur cartouche. Néanmoins, les possesseurs de Mega CD pourront se procurer quelques titres sur CD, versions, améliorées de jeux destinés au départ au Mega CD « normal ».

Doom.

Dans la série « look spatial », voici la 32X avec un Multimega : la première 32 bits (presque)portable.

FICHE TECHNIQUE

PROCESSEURS :
- Deux SH-2 Risc 32 bits cadencés à 23 MHz
- Un chip vidéo (VDP)
- Le 16 bits 68 000 de la MD (plus éventuellement le 16 bits du Mega CD)

CAPACITÉS GRAPHIQUES :
- 32 768 couleurs
- Affichage de 50 000 polygones par seconde
- Mapping, zoom et rotation de sprites hard

CAPACITÉS SONORES :
- Q-Sound
- Stéréo
- Digitalisation à 44 kHz (qualité CD)

MÉMOIRE :
- RAM : 4 mégabits (en plus de la RAM de la Megadrive et du Mega CD)

SUPPORT :
- Cartouches de 16 à 24 mégabits
- Lecteur CD-Rom simple vitesse (Mega CD)

CHRIS ET ELWOOD SONT SUR UN BATEAU...

Toujours prêts à se faire remarquer par tous les moyens possibles, Chris et Elwood ont voulu montrer à quel point l'association Mega CD-32X pouvait être imposante. C'est ainsi que l'on voit l'ami Chris faire des haltères avec la machine (courage ! les 50 cm de tour de biceps, c'est pour bientôt) et le père Elwood mettre en balance son poids avec celui d'un écran de Mac. Après, on se demande pourquoi le matériel fonctionne mal...

LA MEGADRIVE ET LA 32X S'ACCOUPLENT

Sega prévoit de lancer dans le courant de l'année prochaine une machine intégrant dans un seul bloc la Megadrive et la Megadrive 32X. Bonne idée ! On espère simplement que la sortie de cette bécane coïncidera avec une baisse de prix.

Virtua Racing.

Star Wars.

Doom.

VIRTUA RACING DELUXE

Virtua Racing est un précurseur. Après lui sont sortis les Daytona USA et autres Ridge Racer. Si la 3D sans mapping peut sembler un peu dépassée, le plaisir qu'elle procure reste intact.

Côté défaute, il faut dire que la vue aérienne a tendance à « aveugler » lorsqu'on arrive dans un tunnel.

C'est les yeux embués de larmes et l'esprit reconnaissant que les possesseurs de Megadrive se souviennent de la version de Virtua Racing adaptée sur leur console. Celle-ci est en effet extraordinaire. Et puis la 32X arrive, et avec elle une version « Deluxe » du célèbre hit arcade. Résultat : un jeu jouissif qui fera mourir de jalousie les fans de l'arcade.

TOUT SERAIT DONC PARFAIT ?

Dès le départ, VR Deluxe part avantagé. Les options qu'il propose (voir encadré) sont en effet bien plus nombreuses que sur la version arcade. La question que tout le monde se pose, maintenant, est de savoir ce que le jeu vaut techniquement. Là, les avis sont assez mitigés. Pourtant, cette version est plus réussie que celle existant sur Megadrive (encore heureux !). Le graphisme gagne en finesse — il n'y a plus de trames — et la 32X gère davantage d'éléments à l'écran (par exemple, il y a plus d'arbres sur les côtés, un détail pas si anodin). La conduite, elle, semble se rapprocher davantage de l'arcade, avec l'arrière de la voiture que l'on sent décrocher dans les moments difficiles. Par contre, l'affichage des polygones n'est pas si béton que ça. En vue aérienne, de gros morceaux de décors apparaissent par à-coups.

Du choix des options

VR Deluxe propose un choix d'options impressionnant. D'abord, vous avez droit à trois voitures différentes. Chacune nécessite un « toucher » particulier et elles permettent à n'importe quel joueur de trouver le style de conduite qui lui convient. Ensuite, les deux nouveaux circuits apportent un énorme plus. Les fans de Virtua qui connaissent déjà les trois circuits de base peuvent s'en donner a cœur joie sur ces tracés inédits et vraiment réussis. Et puis, vous pouvez toujours, comme sur la version Megadrive, définir le « handicap » de votre véhicule (il tourne plus ou moins facilement) et le nombre de tours que vous désirez parcourir. À la fin d'une course, un mode « replay » vous permet de revoir votre course dans son intégralité. Dans ce mode, vous pouvez être « passif » — les angles de vue changent automatiquement ou « actif » — vous vous trouvez en vue aérienne et vous pouvez effectuer des zooms avant ou arrière, un luxe que n'autorise pas la version Megadrive.

La vue aérienne est la moins fun niveau sensation, mais c'est de loin la plus pratique. Et puis, on peut admirer le décor.

Privilégiez les parties à deux. Le plaisir de jeu est multiplié. Ici, le conducteur du bas s'amuse à faire n'importe quoi.

Le virage en épingle du troisième circuit est assez délicat à négocier. N'hésitez pas à vous mettre debout sur le frein.

LE MODE « MIRROR »

Elwood, champion de Virtua Racing console (je m'incline), a tenté de terminer toutes les courses premier pour voir si le mode « mirror » était présent sur la version 32 X. Après quelques parties acharnées, il a enfin réussi et la réponse est... oui ! Bravo Elwood !

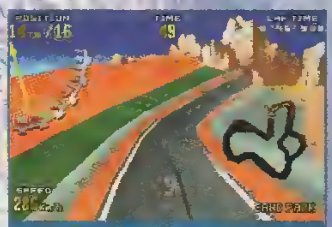
A certains endroits dans le cinquième circuit, vous pouvez rouler sur des côtés inclinés. Mais attention à l'accident.

Nouveau ! Vous pouvez passer par un autre chemin sur le deuxième circuit. Foncez, vous passez au travers des panneaux.

Mais bon, c'était déjà un peu le cas sur arcade. De plus, l'interaction voitures-décors semble parfois un tantinet imprécise (les deux s'amalgament bizarrement parfois). Enfin, faisons fi d'un pointillisme réducteur et laissons-nous porter par l'essentiel. VR Deluxe procure un plaisir de jeu proche de l'extase, surtout à deux. Je me refuse donc à trouver davantage de défauts à un jeu qui possède cette qualité ultime.

Chris,

aimerait tant un Virtua 2 en arcade...



Sega fait sa propre pub en inscrivant son nom sur les bords de la route, dans l'herbe tendre et encore fraîche de rosée...

MD 32X
VIRTUA RACING DELUXE

éditeur	SEGA
genre	COURSE AUTO
joueur(s)	1 OU 2
sauvegarde	NON
continue	NON
difficulté	VARIABLE
durée de vie	TRES LONGUE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 99%

en résumé

Virtua Racing fait peau neuve et ressort de cette version 32 X encore plus beau et intéressant. Un classique absolu qui procure un énorme plaisir de jeu.

GRAPHISME 95%
Plus belle que sur Megadrive, cette version reste quand même loin de l'arcade.

ANIMATION 95%
Dix voitures peuvent se bousculer sans provoquer le moindre ralentissement.

SON 90%
Musiques et voix digit réussies. Seul le bruit des moteurs est un peu lancinant.

JOUABILITE 98%
Commandes simples et diaboliquement précises. Une conduite de rêve.

DOOM

Megadrive 32X

Il a révolutionné l'univers du PC et s'annonce comme l'un des best-sellers de la 32X. Doom ne manque pas à sa réputation : il est toujours aussi béton !

Doom, nom magique aux consonances chargées d'un parfum de violence et d'hémoglobine. Doom, jeu mythique qui apporta au PC le jeu d'arcade qui lui manquait. Doom, un des tout premiers jeux de la 32X ! Un vrai et franc bonheur pour tous ceux qui n'y ont encore jamais joué !

MAD DOOM !

Dans un futur incertain et chaotique, une faille entre Mars et un obscur monde parallèle a provoqué l'invasion de la « planète rouge » par d'indésirables êtres mutants. Il vous incombe, bien sûr, d'éliminer toute cette racaille tenace et dangereuse !

Y a pas de match !

Techniquement, Doom est un jeu très exigeant conçu pour exploiter la puissances des gros PC. Il est impossible de le réaliser correctement sur 16 bits. La 32X elle-même n'arrive pas à proposer une version identique. Les programmeurs ont donc dû retoucher quelques points . Au niveau des graphismes, Doom est sévèrement touché. Les détails se sont perdus et les textures ont été simplifiées. La fenêtre de jeu a également été légèrement réduite. La gestion des actions est très complexe avec un paddle trois boutons mais nettement plus confortable, avec un six boutons. Le joueur habitué à Doom sur PC risque donc d'être déçu par cette version console, mais bon, une 32X coute 1 400 F, un PC de course 10 000 ! Alors que penser ? Eh bien tout simplement que la 32X s'en sort fort honorablement. Pour finir, louons les programmeurs qui ont su conserver l'esprit initial de Doom : un jeu où le sang gicle par litres et où les tripes éclatent à tout va !

Un exemple typique de la violence de Doom : une dizaine d'ennemis qui explosent en une même gerbe !

L'objectif de chaque mission est de trouver ce genre de porte : la sortie vous amène au niveau suivant.

La fenêtre de jeu correspond au champ de vision du GI que vous incarnez. Votre liberté de mouvements est totale et vous pouvez visiter les niveaux dans leurs moindres recoins. L'attaque constitue votre meilleur moyen de défense : pistolet, Winchester, rotative, canon à protons, tronçonneuse... vous disposez d'un arsenal complet. Bien sûr, tous ces engins de mort sont cachés et pas du tout évidents à dénicher. Chaque level est truffé d'ennemis et de passages secrets complètement tordus. Dans ces labyrinthes, votre seul objectif est de relier le point A au point B en éliminant le plus d'aliens possible, et par-dessus tout de

Un plan général du chemin parcouru s'affiche à la demande. Vous pouvez zoomer dessus pour plus de précisions.

La bataille est inégale. Seul contre tous, vous risquez de mourir dans d'atroces souffrances !

DOOM

éditeur
ID/SEGA

genre
BOURRIN

joueur(s)
1

sauvegarde
NON

continue
OUI

difficulté
EVOLUTIVE

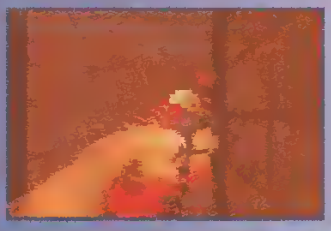
durée de vie
CELLE DU JOUEUR

prix
A B C D E F

PLAYER FUN 98%

DES ENNEMIS...

Dans Doom, les aliens ont souvent des tronches de sidéré, jugez plutôt par vous-même !



...ET DES ARMES

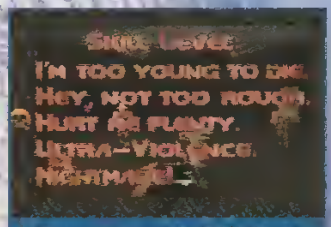
Que vous aimiez vous battre au poing, à la rotative ou au fusil à pompe, Doom est la solution ultime à vos crises de folie sanguinaire !

Les portes entourées de bordures rouge, bleue ou jaune requièrent des clés cachées.

Une option « berseker » rend votre poing surpuissant : la preuve en image et en sang.

rester en vie le plus longtemp ! Lorsqu'on joue à Doom pour la première fois, un intense sentiment d'extase vous enveloppe. Rarement, voire jamais sur une console, jeu n'a été aussi bourrin, sinistre et intense. Doom, c'est de la boucherie sans arrêt, de la recherche, du courage, et surtout de la hargne. Bref, ce hit demeure le plus grand jeu d'arcade de tous les temps et son passage sur 32X est une incontestable réussite !

Elwood,
doomiste invétéré !



Cinq niveaux de difficulté : en « nightmare », les ennemis ressuscitent. C'est vraiment un cauchemar.

En résumé

Doom sur 32X est une prouesse technique de toute beauté. Si vous ne connaissez pas ce jeu mythique sur PC, vous risquez de tomber sous son charme... gore !

GRAPHISME — 94%
Les décors sont magnifiques, tout en 3D mappée.

ANIMATION — 96%
Les déplacements du héros sont très fluides. Cette rapidité rend l'action intense.

SON — 85%
L'ambiance sonore angoissante est assez bien retranscrite.

JOUABILITE — 86%
Paddle six boutons conseillé. Les tirs manquent de précision.

STAR WARS ARCADE

Megadrive 32X

MD 32X
STAR WARS ARCADE

éditeur	SEGA
genre	TIR
joueur(s)	1 OU 2
sauvegarde	OUI
continue	OUI
difficulté	EVOLUTIVE
durée de vie	ASSEZ COURTE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 70%

Troisième jeu de la 32X, Star Wars est l'adaptation d'une borne d'arcade à succès de Sega. Le passage sur console ne se fait pas sans mal.

Comme à l'accoutumée, Dark Vador, l'ambassadeur du côté obscur de la Force, a décidé de mettre fin à la rébellion. Mais il ne s'imagine pas que Luke Skywalker (vous) et ses X-Wings sont déjà en route pour détruire l'Étoile noire ! Votre mission est claire : exploser des chasseurs TIE et balancer une bonne dose de missiles sur l'Étoile. En pratique, c'est loin d'être aussi simple car le jeu apparaît vite difficile et lassant.

Vos premières missions se déroulent [illegible] riaux zèbrent le ciel étoilé et vous devez les éliminer pour passer au niveau suivant. Deux vues de votre vaisseau peuvent être sélectionnées : intérieure ou extérieure. Dans un cas comme dans l'autre, le principe reste le même : vous tirez à l'aide d'un laser ou de canons à protons, réglez la vitesse et tâchez de survivre !

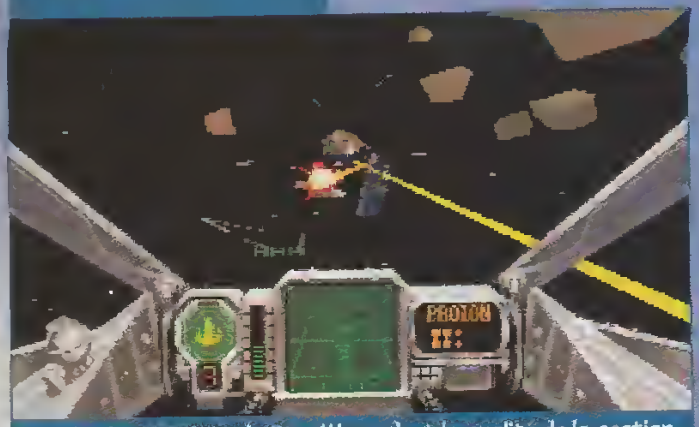
Visuellement, Star Wars ne casse rien, hormis les passages sur l'Étoile noire. Bon, ce n'est pas la cata — le jeu est assez fun et l'esprit Star Wars bien retranscrit —, mais... à quoi sert la 32X dans tout ça ? Ce jeu ressemble énormément à Starwing sur SNES sauf que ce dernier n'a pas besoin d'une 32X pour être beau ! Alors, coup [illegible] Cas, Star Wars ne justifie pas pour quette « 32 bits » du nouveau gadget Sega !

Elwood,
sceptique...

en résumé

Star Wars ne propulsera pas la 32X au firmament de la gloire. Un jeu sans plus, qui n'exploite [illegible] fond les capacités de la console.

71%



Un des bons points de Star Wars, c'est la qualité de la gestion des sprites. Quand vous visez, c'est très précis.

GRAPHISME 68%
Les décors en 3D sont inégaux. De beaux passages en côtoient d'autres dépouillés.

ANIMATION 65%
Les capacités de la 32X laissaient espérer une animation bien plus impressionnante.

SON 75%
Bande-son très classique mais l'ambiance des combats est fidèle à celle du film.

JOUABILITE 73%
Pas trop mauvaise dans l'ensemble, elle est gâchée par des décors brouillons.

GARÇON, LA SUITE !

La 32X devrait bénéficier d'un approvisionnement régulier en jeux. Petite présentation des prochaines sorties.

CARTOUCHES

Metal Head. Sega.
Sans doute l'un des jeux qui exploitent le plus les capacités de la machine. Metal Head vous propose de participer à des bastons entre Techs dans une ville du futur. La représentation graphique, entièrement à base de polygones « mappés », renforce l'intensité de l'action.

Afterburner. Sega.
Tiens le revoilà ! On a tellement écrit sur ce shoot them up de folie aussi génial (en arcade) que pourri (sur console) qu'on ne sait plus trop quoi dire. Contentons-nous de croiser les doigts en constatant que les graphismes de cette adaptation ont l'air assez dépouillés. Serait-ce pour favoriser l'animation ? La sortie japonaise est prévue pour janvier mais il n'est pas encore sûr qu'il soit importé officiellement dans les pays occidentaux

Space Harrier. Sega.
Ce soft avait fait sensation il y a près de dix ans grâce à ses vérins hydrauliques, ses graphismes et ses animations high-tech (pour l'époque). Aujourd'hui, on retiendra surtout que l'action est très basique et très monotone. Sortie japonaise prévue pour décembre. Son importation chez nous n'est pas certaine à 100 %.

Cyber Blawl/Cosmic Carnage. Sega.
Proposé sous le nom de Cyber Blawl au Japon et de Cosmic Carnage dans les pays occidentaux, un jeu de baston dans l'espace. Les persos portent des armures dont les pièces tombent à mesure que les combattants encaissent les coups. Graphiquement, ça n'a pas l'air de tenir du génie. Par contre, les possibilités de zoom de la bécane seraient intensément exploitées et la jouabilité au top, promet Sega.

Metal Head

Fred Couple's Golf Best 36 Holes. Sega.
Techniquement, ce golf devrait être béton puisqu'il a été réalisé avec la collaboration d'un magazine et d'un champion. Quant au visuel, ça semble mieux que tout ce qui a été réalisé sur Megadrive mais en dessous des meilleurs de la Saturn et de la 3DO.

Un certain nombre de jeux sortiront sur support MD pour les possesseurs d'un Mega CD qui ont investi dans la 32X. Ces titres seront en fait des versions graphiquement améliorées de jeux Mega CD.

Shadow of Atlantis. Sega.
Un jeu d'aventure à base d'images de synthèse précalculées. Les graphismes devraient décoiffer.

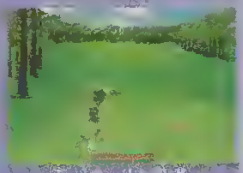
Myst. Sunsoft.
Ce jeu d'aventure au climat onirique a fait un tabac sur micro. Un voyage aux graphismes somptueux qui s'adresse aux plus vieux d'entre vous.

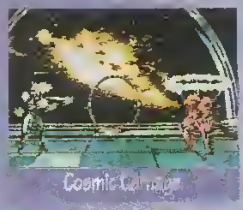
Farenheit/Midnight Raiders/Wirehead/ Surgical Strike. Sega.
Cette série de jeux sortis de chez Sega utilise la vidéo digitalisée selon le principe de Tomcat Alley ou des productions de Digital Pictures.

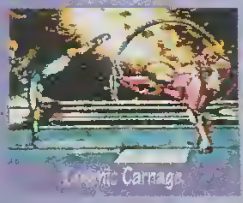
Night Trap. Sega.
Une version remaniée du célèbre « film interactif » de Digital Pictures. La qua-

Space Harrier

Shadow of Atlantis




Cosmic Carnage


Cosmic Carnage

EN PRÉVISION CHEZ SEGA FRANCE

Sega France prévoit de sortir les jeux suivants entre janvier et mars :
- Ratchet & Bolt
- Golf Best 36 Holes
- Bullet Fighter
- Cosmic Carnage
- Digital Shinobi
- Stellar Assault
- Metal Head

Sur CD :
- Fahrenheit
- Midnight Raiders
- Wirehead
- Surgical Strike

lité de la vidéo a été grandement améliorée. Quant au principe de jeu, on aime ou on déteste.

Slam City/Supreme Warrior/Corpse Killer. Digital Pictures.
Les prochains jeux vidéo (au vrai sens du terme) de D.P. sortiront en même temps sur MCD et 32X.

Soulstar/BC Racers/ Thunderhawk. Sega.
Core Design proposera des versions améliorées de ses succès du Mega CD.

Tee-Off. Core.
Un golf avec des animations du terrain en temps réel et des joueurs modélisés sur Silicon.

Primal Rage. Time Warner.
L'un des jeux de baston les plus en vogue dans les salles d'arcade. Ces combats de monstres digitalisés bénéficieront d'une adaptation multiformat (MD, SN, Saturn, 3DO, Jaguar et 32X entre autres). Sortie prévue pour fin 95.

Mortal Kombat II. Acclaim.
On prend la version Megadrive et on recommence avec des graphismes et des bruitages améliorés. Sortie annoncée pour mi-95.

NBA Jam Tournament. Acclaim.
Mi 95, NBA Jam II se verra décliné sur 32X en plus des inévitables versions 16 bits.

NFL Quarterback Club 95/MLBPA Baseball. Acclaim.
Deux simus de foot US et de base-ball dont la diffusion sera confidentielle en Europe.

Street Fighter II The Movie. Capcom.
Attendu pour mi-95, l'adaptation de la prochaine borne Street mettant en scène les acteurs du film.

Aliens vs Predator. Capcom.
La borne qui marche du feu de Dieu aux States.

Hoops. Virgin.
Un basket prévu initialement sur Satum mais reporté sur 32X.

Creature Schock. Virgin.
Ce jeu sur CD vous propose d'affronter des hordes d'aliens dans un réseau de

L'AVIS DES PLAYERS

IGGY : « OK, Virtua Racing Deluxe et Doom, c'est classe totale. Mais les prochains titres m'ont l'air nettement moins intéressants. Surtout, la 32X est trop chère pour moi. 1 900 F avec un jeu, je ne les mets pas dans une machine qui donne davantage l'impression d'être une Megadrive améliorée qu'une nouvelle bécane. Quand on joue à Virtua Fighter sur Saturn, on a vraiment l'impression d'être devant une nouvelle génération de jeux, pas avec Virtua Racing Deluxe, aussi beau soit-il. Pour moi, la 32X est vraiment une machine qui a le c... entre deux chaises. Elle est trop chère pour un achat coup de cœur et sa longévité ne me semble pas assez importante pour en faire un investissement à long terme. Alors tant qu'à faire, je préfère alonger une dizaine de billets en plus et me payer une 3DO avec Road Rash... ou économiser une petite année en attendant que Sega France sorte officiellement la Saturn. »

CHRIS : « Les premiers jeux 32X sont excellents. Petit problème. La 32 X sort en France quasiment au moment où la Saturn voit le jour au Japon. Connaissant le système des magasins d'import, on est en droit de se demander qui va craquer pour une extension transition (peut-être pas si habile) qui sera fatalement moins performante que sa grande sœur. Il y a toujours cette question des prix, bien sûr. Mais bon, tant qu'à passer à la génération de consoles supérieure... »

ELWOOD : « La polémique selon laquelle la 32X n'est pas une vraie console n'a même pas à être soulevée ! Doom est assez fabuleux pour un non-initié (en clair, quelqu'un qui ne possède pas ce jeu sur PC), Virtua Racing est hallucinant (voyez le test) et il dégage un fun et une tension paroxysmique. Quant à Star Wars, il n'est pas très intéressant. À partir de ce constat, deux questions s'imposent : y'aura-t-il d'autres jeux excellents sur 32X et la Saturn ne va-t-elle pas vampiriser les ventes de cette console ? Maître Sega, la balle est dans ton camp ! »

EL DIDOU : « Lorsque Road Rash sur 3DO ou Virtua Fighter sur Saturn sont arrivés, on était tous dans la salle de tests, le nez collé à l'écran. Alors que là les gens ne se battent pas pour jouer sur la 32 X ; excepté Bubu qui cherche encore la méga rotateuse dans Doom et ce pauvre Elwood qui se démène comme un fou pour voir si, quand on finit Virtua Racing, on peut jouer à l'envers. Enfin bref, moi, si j'étais vous, j'irais voir ailleurs. »

MILOUSE : « Je suis entièrement d'accord avec Chris, et pense que la 32X s'adresse aux impatients qui ne peuvent attendre la Saturn. Pour ces derniers, l'achat de la 32X ne se justifie que si vous n'avez pas encore Virtua Racing (ou si vous êtes un gros fan comme Elwood)... ou alors si vous ne possédez pas un PC permettant de faire tourner le fantastique Doom (la version 32X étant vraiment très bonne). »

BUBU : « Ha bon ! il s'agit d'une nouvelle console ? En essayant ces trois premiers jeux, j'ai plutôt cru que Sega nous présentait son nouveau S.V.P. (le coprocesseur se trouvant dans la cartouche de Virtua Racing). Mais non, le bruit circule que la 32X est bien une nouvelle console (ou extension) à 1 400 balles. Un chip pas très bon marché ! »

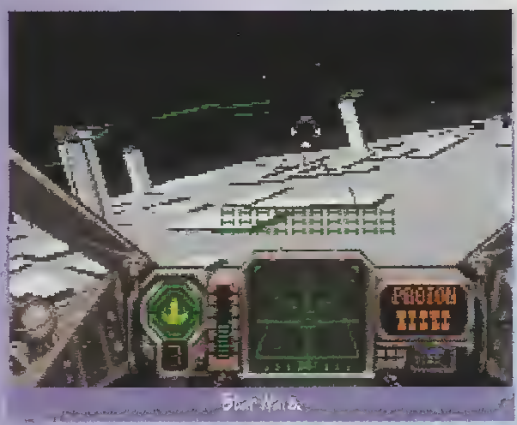
CALIMÉRO : « Je n'irai pas par quatre chemins pour vous dire que je n'ai pas été extrêmement emballé par la 32X. Pour être objectif, trois jeux, c'est un peu court pour se faire une réelle idée de ses capacités. Surtout lorsque dans les trois softs en question, il y a Doom. Au risque de choquer Bubu, Milouse et toute une horde de fans teigneux, je HAIS Doom, sur PC comme sur 32X. »

LA 32X EST-ELLE UN BON COUP ?

Alors faut-il acheter une 32X ? Vu la qualité de Virtua Racing et de Doom, on serait tenté. Reste que la 32X souffre dès sa naissance de deux gros problèmes : son prix (le double de celui d'une Megadrive !), et surtout l'arrivée imminente de la Saturn. Sortie au Japon fin novembre, attendue en Europe mi-1995, la « grosse » 32 bits de Sega risque de faire de l'ombre à sa petite sœur.

En fait, l'extension miracle de Sega peut évoluer de deux manières différentes. Premier cas de figure, le couple MD/MD 32X s'impose comme une machine à part entière, une « 32 bits du pauvre » sur laquelle tourneront des jeux spécialement conçus pour elle ainsi que des versions « dégradées » de hits Saturn. Elle deviendra alors un bon investissement au rapport qualité/prix intéressant pour toute personne qui possède déjà une Megadrive. Qu'bien, seconde possibilité, elle ne reste qu'un « booster » pour la 16 bits de Sega sur lequel tourneront en majorité des jeux Megadrive améliorés. Dans ce cas, la 32X resterait un gadget très cher à la durée de vie limitée, un produit de luxe pour les fans de la marque. Et comme toujours dans le monde des consoles, ce sont les jeux qui indiqueront dans quelle catégorie boxera la nouvelle venue.

Les tout premiers titres proposés laissent augurer la solution « super 16 bits » plutôt que « petite 32 bits ». Car, finalement, seul Doom est un vrai jeu 32 bits, les autres peuvent être réalisés en un peu moins bien (et avec un coprocesseur dans la cartouche) sur une Megadrive de base. Mais ce n'est qu'un premier jet. Pour se faire une idée plus précise, il faudra attendre les titres qui sortiront au cours de l'année 95. La balle est donc dans le camp des éditeurs. Feront-ils l'effort d'exploiter les possibilités de la bécane ? Préféreront-ils réserver le gros de leurs efforts à la Saturn ? Se contenteront-ils de balancer quelques jeux Megadrive améliorés à la va-vite sur 32X ?



Pour l'instant, les pauvres chéris semblent assez partagés mais, dans l'ensemble, ils donnent plutôt l'impression de vouloir mettre le paquet sur la Saturn. Sur le front de la 32X, ils ont bien sûr quelques projets en cours mais il semblerait qu'ils préfèrent surtout attendre de voir comment va se vendre la bécane en question.

Acheter une 32X revient donc à se faire plaisir maintenant mais surtout à faire un pari sur l'avenir. Si l'argent n'est pas un problème pour vous et que Doom et Virtua vous branchent vraiment, vous pouvez vous laisser tenter. Mais nous, on vous conseillerait plutôt d'attendre un petit peu que les choses se décantent. Eh ! dites, chez Sega, pour nous aider à nous décider plus vite, que penseriez-vous d'une petite baisse de prix tout de suite, là maintenant ?

STREET RACER

C'est rapide,
c'est fou et plein de punch, c'est le premier jeu de course et de baston 4 joueurs, c'est STREET RACER™ !

- 8 personnages hyper sympas dans des bolides délirants !
- 24 circuits différents dans 8 décors fabuleux...
- Du jamais vu : un mode "rumble" (chasse à l'homme), un "football" et un "playback" !
- 2 mots clé : jouabilité et mode 7.
- un mode "4 joueurs" hyper excitant !

JOUE ET GAGNE AU 36 68 68 77 2,19 F la min

... LE PERMIS A A POINGS !

Nintendo, Super Nintendo Entertainment System ™, The Nintendo product seals and other marks
are trademarks of Nintendo © 1994 VIVID IMAGE © 1994 UBI SOFT

Le Magazine N°1 des Consoles

Player one

AU TÉLÉPHONE

JOUEZ AU 36 68 77 33

ET GAGNEZ DES JEUX, DES CONSOLES
ET PLEIN D'AUTRES CADEAUX

Ce mois-ci :

Ce jeu retrace un épisode de la vie de Harry Pitfall qui va vous plonger au cœur de la civilisation Maya, sur les traces de son propre père kidnappé par l'esprit guerrier Zakelua.

1er prix :
1 console de jeu Mega Drive
+ 1 jeu Pitfall
+ une montre Pitfall

Du 2e au 5e prix :
une montre Pitfall

Vous avez besoin de trucs, de codes ?

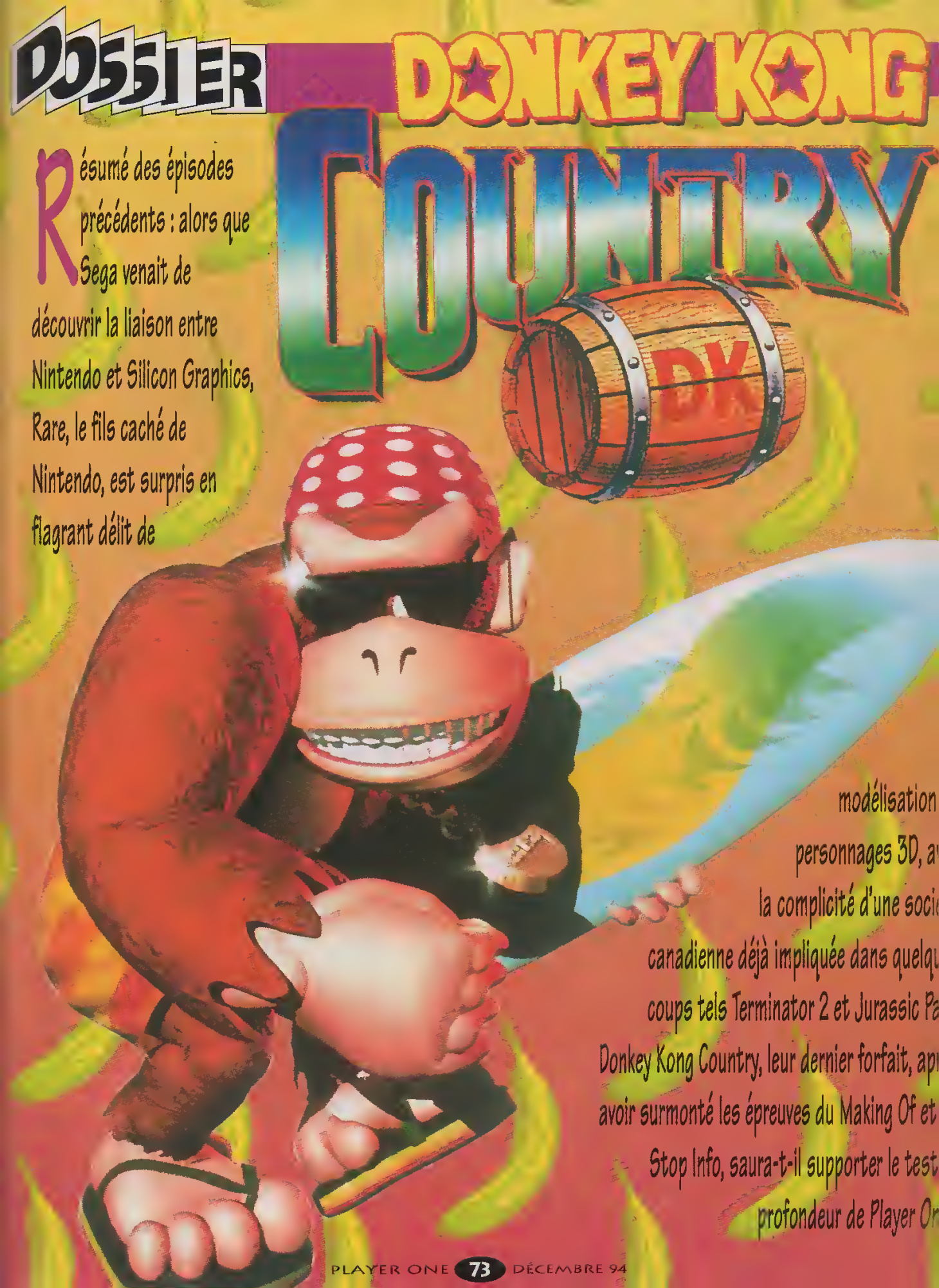
Téléphonez vite au

36 70 77 33

Player One vous trouvera la solution en 48 h.

DONKEY KONG COUNTRY

Résumé des épisodes précédents : alors que Sega venait de découvrir la liaison entre Nintendo et Silicon Graphics, Rare, le fils caché de Nintendo, est surpris en flagrant délit de

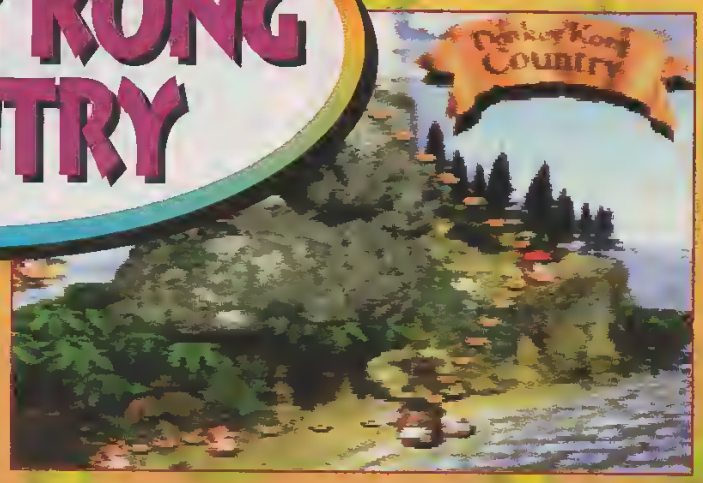


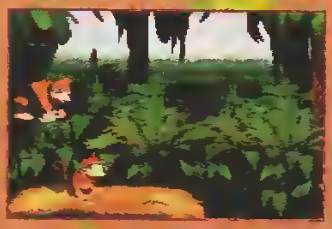
modélisation
personnages 3D, av
la complicité d'une socie
canadienne déjà impliquée dans quelqu
coups tels Terminator 2 et Jurassic Pa
Donkey Kong Country, leur dernier forfait, apr
avoir surmonté les épreuves du Making Of et
Stop Info, saura-t-il supporter le test
profondeur de Player On

DONKEY KONG COUNTRY

Super Nintendo

Tout le monde a exprimé, à un moment ou à un autre, une légère inquiétude quant à l'intérêt de Donkey Kong Country. Comment un jeu aussi beau pourrait-il être également intéressant ? Un test intensif nous laisse totalement rassurés, et ravive même notre enthousiasme.





Si Donkey Kong n'était que beau, nous vous proposerions de passer directement à la suite du dossier qui fait la part belle aux photos. Comme ce n'est pas le cas, nous vous invitons à lire les maigres infos suivantes, qui devraient répondre aux questions qui vous assaillent intérieurement. La jouabilité, elle est bonne la jouablité ? La réponse est : Mario, bref excellente. Et le jeu, il est long le jeu ? La réponse est... un peu moins simple. Donkey et Diddy, que l'on dirige un par un en fonction du type d'obstacles (c'est le joueur qui choisit), vont évoluer sur une île composée de six mondes, eux-mêmes divisés en

« RAMASSEZ-LES »

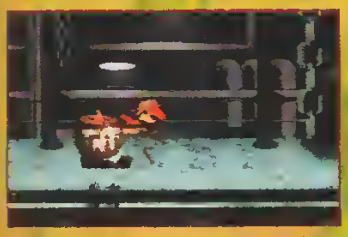
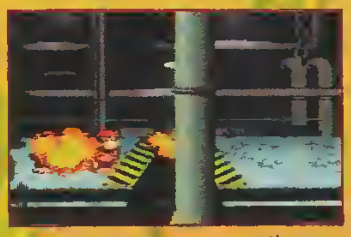
Outre les ballons de vie, il y a trois types de bonus à ramasser directement dans les niveaux. Cent bananes glanées valent une vie, tout comme la collecte des quatre lettres K-O-N-G qui figurent dans chaque level. Trois animaux en or (3) du même type ouvrent un niveau bonus, où vous pouvez récupérer pas mal de vies. Et les vies, il n'y a que ça de vrai...

« Joli coup », l'avis d'Iggy

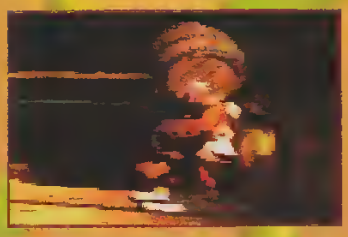
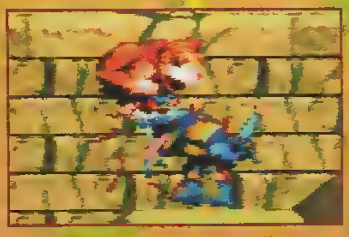
« Pas de doute : Donkey est le jeu de Noël, celui qui va faire vendre des Super Nintendo à la pelle comme Aladdin fit vendre de la Megadrive l'an dernier. Visuellement, c'est la claque, bien sûr. Mais le plus étonnant, c'est que le jeu ne déçoit pas non plus ni sur sa durée de vie ni sur sa jouabilité (où on l'attendait vraiment au tournant). Par contre, je suis moins enthousiaste en ce qui concerne l'originalité : dans le fond, DKC reste un jeu de plate-forme tout ce qu'il y a de plus classique. Par ailleurs, je voudrais signaler un petit point que Nintendo se garde bien de claironner. Si ce jeu est proposé à un prix raisonnable, c'est parce qu'il est commercialisé par le papa de Mario. Vendu par un autre éditeur, il coûterait facilement 600 à 700 F. Et ça m'étonnerait que Nintendo gagne beaucoup de sous là-dessus. DKC est clairement une opération de prestige, un jeu d'exception destiné à redorer le blason des 16 bits en cette période de « 32 bitmania » galopante. Joli coup ! Mais ne vous attendez pas à voir 10 000 titres aussi incroyables débarquer l'an prochain sur votre SNES. »

Palmiers, bananes, coucher de soleil. Deux gorilles dans la jungle. Pas de doute, il s'agit bien de Donkey Kong Country.

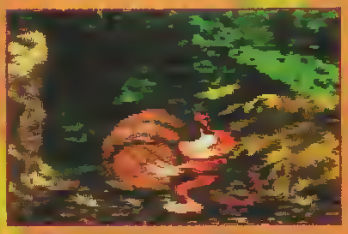
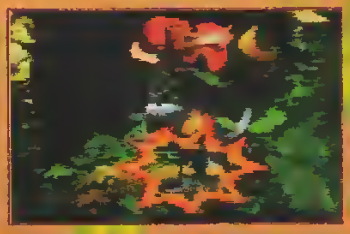
DONKEY KONG COUNTRY

En s'accrochant solidement à la corde, on peut sauter jusqu'à casser le sol, et obtenir ainsi un tonneau qui permet d'accéder à un passage secret.

Donkey Kong est plus fort que Diddy. Il peut ainsi tuer plus d'ennemis, et plus facilement. Idéal pour les passages en force.

Diddy Kong est plus habile que Donkey. Il saute loin et porte les tonneaux de façon à trouver plus facilement les passages secrets.

La maison de Candy permet d'effectuer des sauvegardes, celle de Funky de se déplacer entre les mondes, et celle Kranky d'obtenir quelques informations.

ing ou six niveaux, plus un boss. En tout, trente-trois niveaux, plus quelques boss. Vous en trouvez l'intégralité dans les six pages suivantes. Dans chaque monde, un point de sauvegarde indique le pourcentage de niveaux trouvés, levels cachés compris. On peut ainsi finir le jeu à 50 %. Mais les vrais fans ne lâcheront la cartouche qu'une fois découverts TOUS les passages secrets. L'expérience Mario nous le laisse présager. Donkey est LE jeu de plate-forme depuis Super Mario World. Une jouabilité exemplaire, des niveaux d'une étonnante variété, pleins d'idées originales, et surtout des tonnes de passages secrets, des effets graphiques magnifiques, des musiques sublimes et inédites. La difficulté est, elle aussi, satisfaisante : on perd souvent mais on ne bute jamais sur un obstacle plus de quelques essais, le temps d'entrevoir la meilleure approche. Aucun doute n'est permis : voici LE jeu de l'année.

Milouse,
affolé par tant de beauté.

éditeur	NINTENDO
genre	PLATE-FORME
joueur(s)	1 OU 2
sauvegarde	OUI
continue	NON
difficulté	MOYENNE
durée de vie	LONGUE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 100%

en résumé

Quoi ! vous voulez un résumé en plus ? OK : « Courez acheter Donkey Kong Country » Ça vous va ou faut vous faire un dessin ?

GRAPHISME 99%
C'est tout simplement le plus beau jeu sur Super Nintendo !

ANIMATION 98%
Tous les personnages, amis ou ennemis, sont parfaitement animés.

SON 99%
La bande-son vaut largement la réalisation graphique, c'est donc clair...

JOUABILITÉ 97%
C'est prévu pour un plaisir maximal. Vous voulez quoi de plus ?

LA VALLÉE DES VIGNOBLES

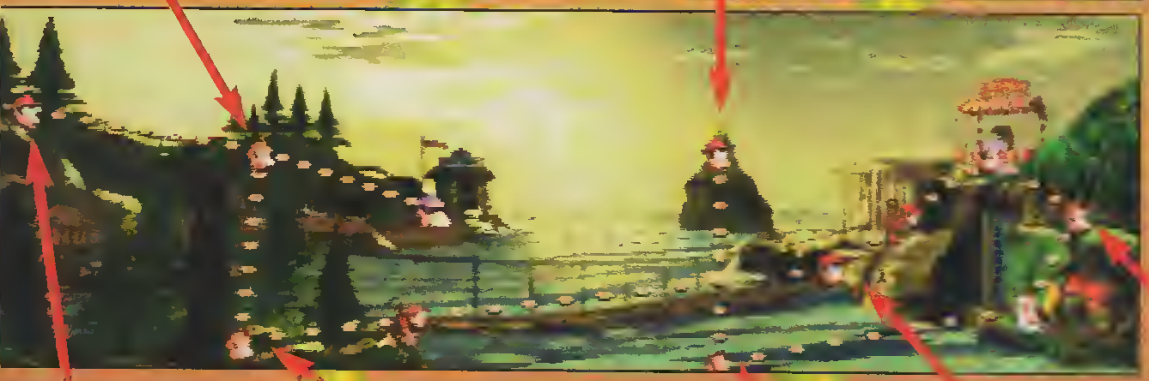
2 Ce monde dans les arbres rappelle un certain épisode du Retour du Jedi. Il faut sauter dans des tonneaux au bon moment ou alors...

Le boss !

B

L'AVIS D'EL DIDOU

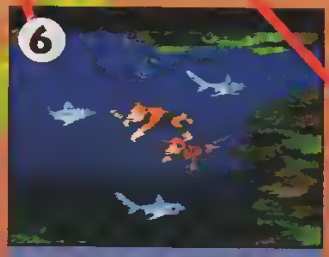
« Je ne vois pas pourquoi tout le monde s'extasie sur cette cartouche ! C'est l'histoire d'un gorille cravaté n'ayant qu'un but : collecter des bananes ! Y a rien de palpitant ! Non vraiment je ne pige pas ; à moins que les gens craquent sur les graphismes (fabuleux), la musique (excellente) ou la jouabilité (parfaite). »



5 Apparition des Manky Kongs, qui profite la présence de nombreuses pentes pour balancer des tonneaux dessus.

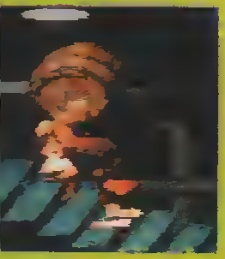
1 Les choses périlleuses commencent... Il faut s'éjecter des tonneaux-canons de façon à rebondir sur les aigles.

3 Que serait un singe sans liane... Agrippé à la chose, il se déplace pour esquiver les attaques des guêpes et des aigles.



6 Les Dents de la mer 2. Retour dans le milieu aquatique où nous attendent coquillages cracheurs de perles et requins.

4 Revoilà les animaux ridicules du niveau 2-5, mais cette fois ils n'hésitent pas à nous poursuivre. Rancuniers peut-être ?

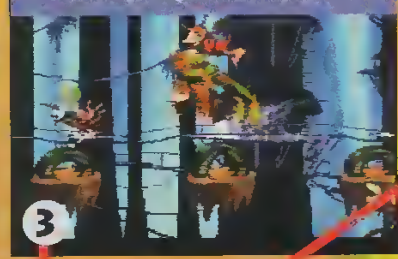


LES TONNEAUX

Ils possèdent vraiment une place de choix dans le jeu. On les jette, on entre dedans, on les explose... et tout ça, pour plein d'excellentes raisons.

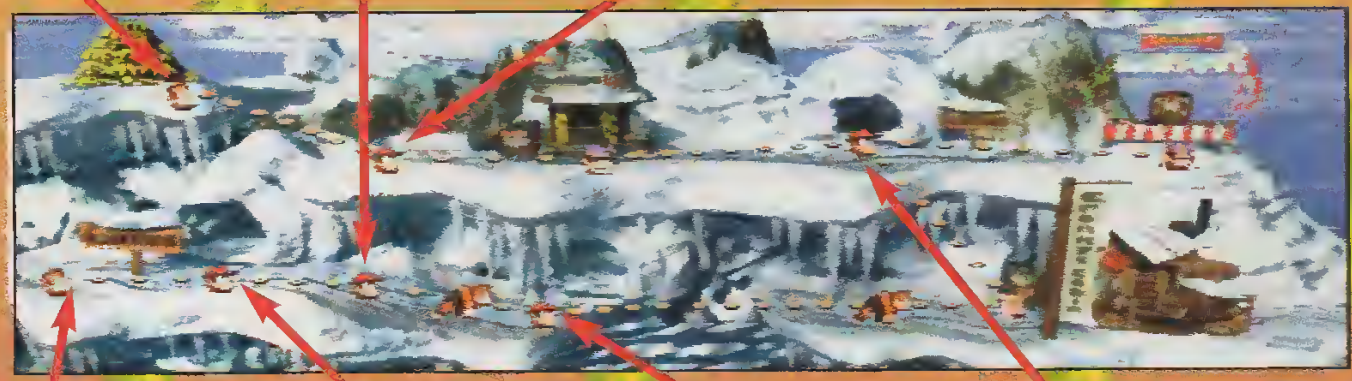
GLACIER DES GORILLES

Le boss !



Très chaud le niveau : il faut passer sur des prieus rebondissants, eux-mêmes situés sur des plates-formes qui bougent entre les guêpes !

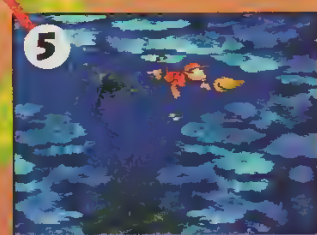
Le niveau est noir, mais le dévoué perroquet Squawks est là pour nous éclairer de sa lampe torche, jusqu'à nous éblouir parfois.



Les joies de la neige : on glisse et on se gèle. En plus, il se met à neiger de plus en plus fort au fil des niveaux.

Les grottes sont glacées (logique vu le temps !). Il faudra utiliser des cordes « montantes » ou « descendantes ».

Ces lianes et plates-formes à la fois [illegible]nées, glissantes et infestées de monstres seront l'occase de prouver votre habileté.



Le niveau marin est le plus speed de tous. Des pieuvres foncent dans les couloirs étroits du niveau. Imitez-les pour survivre.

L'AVIS DE CALIMÉRO

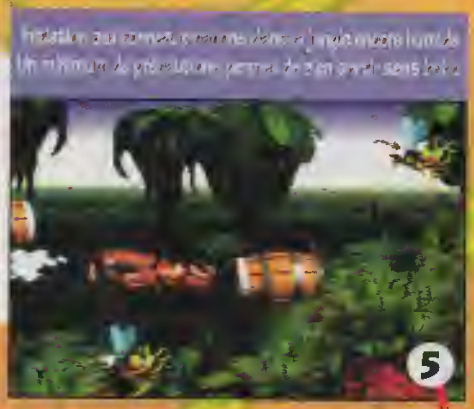
« Vu les éloges que tout le monde adresse à ce jeu, je suis sûr que vous avez peur d'être déçu. Vous pensez qu'on en fait un peu trop ? Désolé mais on n'a pas le choix... C'est parfait ! »

LES NIVEAUX BONUS

Voici tous les niveaux bonus du jeu...
Ha, ha, ha ! elle est bien bonne celle-là !
À mon avis, El Didou doit rôder pas loin...

JUNGLE KONGO

Le premier niveau n'est pas bien dur, il permet de se familiariser avec les commandes, avec passages secrets et Rambi au menu.



Le boss !

L'assombrissement du ciel à la fin du premier niveau pouvait laisser présager un tel orage. Et dire que j'ai laissé mon imper au bananier !

Enfin l'arrivée des quelques gouttes. Heureusement que quelques vieux pneus vont servir à leur sauter par-dessus.

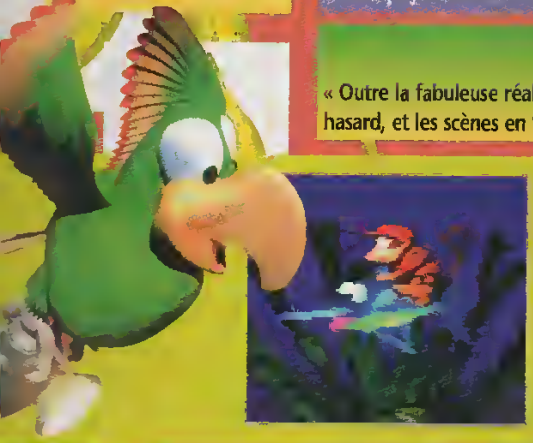
Après le déluge, le calme. La mer n'est pas encore trop mal fréquentée, et Engarde n'est pas bien difficile à trouver. De la gnognotte...

L'AVIS D'ELWOOD

« Donkey Kong est un hit en puissance, et en plus il part avec des atouts que d'autres jeux n'ont pas. Prenez Earthworm Jim, il est franchement fabuleux, mais avec un problème : son héros est peu connu. Les ventes de ces deux jeux vont donc être, à qualité quasi égale, différentes. Il serait dommage que certains joueurs passent à côté d'Earthworm à cause du bourrage de crâne promotionnel de Nintendo pour la sortie de Donkey ! »

L'AVIS DE BUBU

« Outre la fabuleuse réalisation, j'ai particulièrement apprécié les passages secrets à découvrir par déduction et non par hasard, et les scènes en " barril-canon ". Bref, c'est un super jeu, même s'il n'est pas aussi riche qu'un Mario (CQFD). »



ENGARDE

Non mais, quel pif il a celui-là ! Il se trouve que, dans la mer, ça peut servir à autre chose qu'à débiter des alexandrins. C'est très utile notamment pour dégommer les ennemis.

WINKY

La grenouille a pour principales qualités de pouvoir sauter plus haut que nos deux primates et de pouvoir tuer les abeilles. Mais elle possède aussi un sacré défaut : son extrême maladresse.

MINES DES MACAQUES

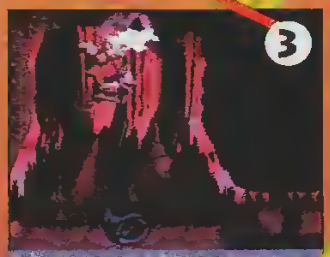
Premières inquiétudes. Ambiance glauque pour la traversée de ce niveau constitué de plates-formes suspendues, infestées de monstres.

Jusque-là, tout était cool, mais là, vous allez sentir dégouliner les gouttes de sueur, lancé sur le train « out of control » de la mine.

Méga giga l'idée ! Les monstres du niveau n'agressent que si la lumière est verte : appuyez sur les interrupteurs et foncez.

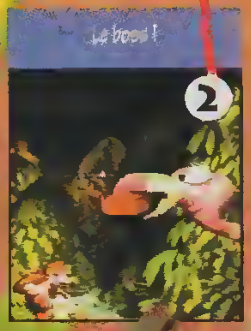
L'AVIS DE CHRIS KONG

« On peut considérer Donkey Kong Country sous deux angles. D'abord, il y a l'aspect technique, proprement saisissant, qui ne saurait souffrir d'aucun reproche. Et puis, il y a l'aspect jeu véritable. Là, on peut être davantage perplexe. Dans son concept, DKC ne révolutionne pas le genre du jeu de plate-forme. Et puis il y a les boss, que l'on revoit plusieurs fois. J'adore faire des critiques constructives... »



Enfin une bingerie à faire ! roussez et sautez sur des pneus pour atteindre certains endroits, pas indispensables mais utiles.

Visite des ruines de l'île. Le parcours est très accidenté, et des monstres aussi gros que ridicules tentent de vous écraser.



Le boss !

RAMBI

Quel plaisir de défoncer les ennemis monté sur un rhinocéros. Comment ils volent sur tout l'écran ! Et puis, Rambi peut également servir à ouvrir des passages secrets.

EXPRESSO

Regardez bien cette autruche, parce que vous ne la retrouverez pas très souvent dans le jeu. Il faut dire que mis à part voler comme un castor, il ne sait pas faire grand-chose, le volatile.

KREMKRAC ET KOMPANIE

Les Kremlings ont cru que des tonneaux enflammés allaient nous barrer la route, à nous les singes... et ils ont bien failli avoir raison.

1

[illegible]

5

Le boss !

B

Arrêtez de jouer avec l'interrupteur, les mecs, c'est plus drôle maintenant. Et en plus c'est dangereux avec tous ces trous partout !

6

3

Au fond de cette lugubre grotte, d'infernales machines à plateaux montent, descendent, montent, descendent...

2

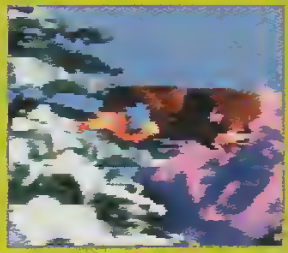
On se retrouve sur une plaque sur des rails au milieu d'ennemis et de divers obstacles. Pas le temps de réfléchir.

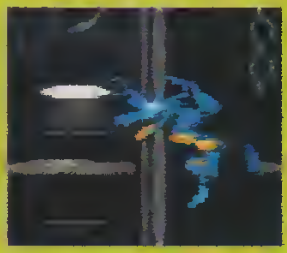
4

Quel barda là-dedans ! Et elles font quoi toutes ces roues cloutées au fond de l'eau ? Ça craint c'te piscine !

L'AVIS DE STEF

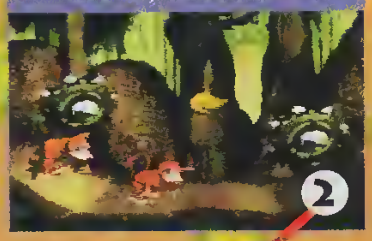
« Hé oui, on va encore vous sortir des banalités mais que peut-on dire d'autre après avoir joué à Donkey Kong ? La réalisation est parfaite et surtout novatrice. De plus, le jeu est suffisamment varié et vaste pour captiver le commun des joueurs pour de longues heures d'extase. Plus incroyable, cette cartouche a même emballé Bubu qui pourtant n'aime pas la plupart des jeux de plate-forme. Preuve que Donkey, ça n'est pas qu'un gros coup de pub. »



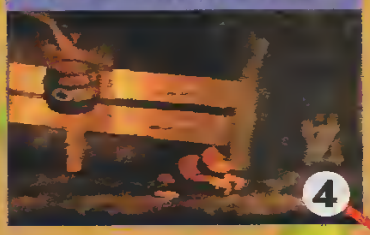


LA CAVE DES CHIMPANZÉS

Mais d'où vient cette brume dans la mine ? On n'en sait rien mais elle nous bouche considérablement la vue, masquant parfois des monstres.



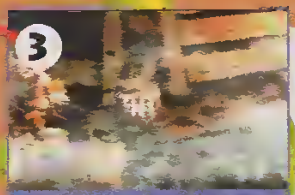
On saute de plate-forme en plate-forme mobile. La difficulté vient de la présence d'ennemis que seuls les tonneaux peuvent éliminer.



Le boss de fin !

Le boss !!!

Il faut s'occuper de tout ici et on ne vit pas uniquement sous les bars à essence, la plate-forme tombe en panne sèche et sombre.



Cette fois, c'est à nous de jouer avec les interrupteurs de lumière. Ça n'amuse personne, mais ça permet d'y voir quelque chose, quelque fois...

Si vous vous ennuyez vraiment, vous pourrez toujours essayer de recomposer l'image du boss final, publiée mais jamais montrée...

L'AVIS DE MATT

« Difficile de trouver des défauts à ce plate-forme. Je me demande bien quels seront les pisse-froids qui trouveront ce jeu miteux. Pour ma part, no problemo. Je m'éclate comme un fou (autant qu'avec Earthworm Jim et Roadrash 3DO, c'est dire). Country est tout simplement à la hauteur de ce que l'on attendait. »

10 secondes pour lire...

...l'éternité pour y jouer.

SECRET of MANA

Maîtriser "SECRET OF MANA" est impossible pour le commun des mortels, mais vous n'êtes pas n'importe qui car vous disposez de 3 héros combattant en parallèle, pour mener à bien votre tâche.

La quête de Mana vous entraînera dans des décors splendides et variés, mis en valeur par une bande son époustouflante, mais ne vous laissez pas déconcentrer, car vos ennemis ne cherchent qu'une chose, vous éliminer.

Bon voyage de plus de 100 heures dans "SECRET OF MANA"

N°1 DES VENTES 1993 • Jeux de rôle • USA • JAPON

Le livre SECRET OF MANA vous est offert avec le jeu.

SUPER NINTENDO®
ENTERTAINMENT SYSTEM

3615 Nintendo
(1,27 F/mn)

LE MONDE DES Player

Dans *Nintendo Player*, le magazine officiel de Nintendo, retrouvez tous les mois les meilleures nouveautés, des plans complets et des aides de jeu détaillées sur les jeux Super Nintendo, NES et Game Boy.

Dans *Les Jeux Sega par Player One* (hors-série de Player One), retrouvez les 50 meilleurs jeux de l'année, le plan intégral du Roi Lion, une interview exclusive des pilotes de F1, fans de jeux vidéo, et un reportage complet sur Sega au Japon.

EN VENTE CHEZ TOUS LES MARCHANDS DE JOURNAUX

Média Système Edition
19, rue Louis-Pasteur, 92100 Boulogne
Tél : (1) 41 10 20 30
Fax : (1) 46 04 80 57
Service abonnements :
Paris : (1) 44 69 26 26
Province : (16) 44 69 26 26

Encore plus d'images, des séquences détaillées et commentées. Des points particuliers mis en valeur, des niveaux de lecture différents et deux codes couleur (l'un pour la marque, l'autre pour les notes). Tout ça pour vous permettre d'apprécier encore plus les tests de Player One.

TESTS

TOUS LES JEUX TESTÉS

Super Nintendo

Soulblazer 86
Pitfall The Mayan Adventures 90
Wild & Wacky Sports 106
Samurai Shodown 112
Lion King 114
Return of The Jedi 116
Indiana Jones Greatest Adventures 118
Michael Jordan Chaos InThe Windy City 120
Animaniacs 122
Jurassic Park 2 124

Game Boy

Mr Nutz 144

Megadrive

Pitfall The Mayan Adventures 90
Dynamite Headdy 94
Red Zone 126
Shining Force 2 128
The Pagemaster 130
Psycho Pinball 132
Boogerman 134
Rugby World Cup 136
Mega Turrican 138

Mega CD

Soul Star 140
Rebel Assault 142

Neo Geo

The King of Fighters '94 102

3 DO

FIFA Soccer 98
Super Street Fighter II X 110

LES TESTS DÉCODÉS

Nom du jeu testé
Il est dans la couleur de la note obtenue

Type de console

Séquences
Elles vous permettent de découvrir des personnages, des boss, des armes... Cet espace peut être occupé par un plan

Note
50-59% = sans intérêt
60-69% = jeu moyen
70-79% = jeu correct
80-89% = bon jeu
90-98% = jeu excellent
99-100% = jeu mythique !

Données techniques

Introduction
Un bref aperçu du jeu pour vous mettre en appétit. Le bandeau est dans la couleur de la marque

Barème de prix des jeux
A moins de 149 F
B de 150 à 249 F
C de 250 à 349 F
D de 350 à 449 F
E de 450 F à 549 F
F plus de 550 F

Encadré texte
Des points particuliers sont détaillés dans cette colonne

Notation détaillée
Le jeu en quatre points de vue commentés et notés

Résumé
Pour vous faire une idée du jeu en un coup d'œil. C'est le premier niveau de lecture avec l'intro et les notes

SOULBLAZER

Il n'y a plus aucun doute ! La pénurie de jeux de rôle sur Super Nintendo semble toucher à sa fin. Après Mystic Quest et Secret of Mana, c'est maintenant Soulblazer, un vieux de la vieille, qui vient faire son cirque en VF.

Vous souvenez-vous du jeu Actraiser ? Votre tâche, dans ce soft où vous incarniez un envoyé d'un dieu (soit un ange), consistait en premier lieu à pacifier un pays dans une phase arcade, puis dans un second temps à superviser une phase de civilisation. Ceux qui ont apprécié l'aspect baston de ce jeu sont comblés puisqu'ils peuvent désormais se procurer Actraiser 2. Aujourd'hui, c'est au tour des amateurs de jeux de rôle d'être à la fête avec la sortie imminente de Soulblazer qui aurait aussi pu s'appeler « Actraiser RPG Version ».

RESSUSCITER LE MONDE

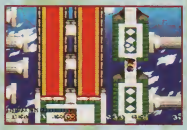
Un puissant seigneur avide de pouvoir a sacrifié toutes vies humaine, animale et végétale en l'honneur d'une divinité du Mal. Votre dieu (Vishnu, Quetzalcoatl, Râ, Allah... selon vos affinités) vous envoie sur terre reconstruire le monde et la foi. Une affaire sérieuse, d'autant que des hordes de créatures inféodées à la divinité maléfique pullulent. Votre quête consiste à collecter six diamants qui, une fois réunis, vous permettront de remettre à sa place le démon responsable de ce chaos.

Le décor est planté. Partant du sanctuaire de votre dieu, vous devrez

LA MAGIE

Dans votre quête, c'est une précieuse alliée. Vous tirez l'énergie nécessaire des gemmes que laissent les monstres vaincus. Seul hic, si vous utilisez un continue, vous perdez les gemmes stockées.

Lorsque vous ne pouvez plus progresser, retournez à votre point de départ collecter de nouvelles informations.



ENVIRONNEMENTS

Vos divers lieux d'exploration sont caractérisés par un décor spécifique à la région où vous vous trouvez. Vous constaterez que les décors sont particulièrement réussis et fourmillent de détails, à tel point qu'aucun passage ne ressemble à un autre.

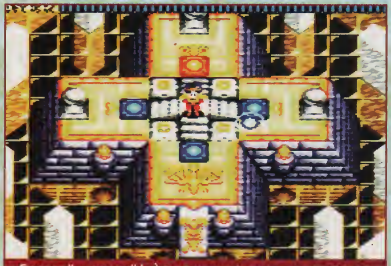
« Pas beaux les sprites ! », l'avis de Caliméro

Ceux qui se trouvaient en manque de jeux d'aventure type Zelda vont pouvoir se rattraper avec Soulblazer.
On retrouve les ingrédients qui ont fait le succès des aventures de Link, ça c'est incontestable.
On parle aux gentils, on casse du méchant, on récolte des gemmes... bref, la totale. Côté fun, ce soft n'a rien à envier à ses prédécesseurs.
En revanche, je vois un gros reproche à formuler :
les graphismes. Ça choque d'entrée de jeu... C'est vrai que les décors sont plus qu'acceptables (même beaux pour certains) ;
mais en ce qui concerne les sprites : ouh la la ! Ce n'est vraiment pas ce qu'on a vu de mieux et je dois avouer que ce défaut m'a quelque peu refroidi, genre « je n'ai plus envie de jouer parce que c'est pas beau ! ». On a un peu l'impression de jouer sur NES. Compte tenu de ce qu'il est désormais possible de faire graphiquement sur SNES, on se dit qu'un petit effort supplémentaire n'aurait pas été du luxe.
C'est dommage !

QUE LA VIE SOIT... ET LA VIE FUT

(Nouveau Testament, chapitre XIII, verset 18)

Dans chacune des régions que vous serez amené à traverser, vous allez découvrir une zone totalement inhabitée (à la place de cette ville, il ne se trouvait, au départ, qu'une plaine déserte).
À partir de ce lieu, diverses possibilités d'investigation s'offriront à vous. Quelle que soit la direction choisie, une quantité industrielle de monstres seront au rendez-vous. Chacun d'eux ayant été créé à partir des âmes de créatures vivantes sacrifiées, dès que vous exterminez une tribu complète de monstres, un être vivant reprend sa place dans son monde d'origine. Ainsi, quand vous revenez à votre point de départ, cet être vivant (qui peut être un homme, un animal, une plante et même une armoire normande !?) vous fournira un indice, voire même un objet, qui vous sera utile plus tard.
Bref, pour simplifier à l'extrême, le déroulement du jeu se résume par une simple équation :
un monstre détruit = un être vivant ressuscité.



Dans ce lieu accessible à tout moment, vous pouvez entrer en contact avec votre divinité.

parcourir le vaste monde et exterminer les créatures malignes qui le peuplent. Il vous faut pacifier le monde, quitte à passer par le fil de l'épée tous les contestataires, donc en gros tout ce qui bouge. Une fois une tribu de monstres vaincue, vous ramenez à la vie un être vivant avec lequel il est possible (et même fortement conseillé) de converser. Les formes de vie ressuscitées étant très diverses, vous parlerez aussi bien à un homme qu'à une plante ou à une chèvre ! Vous obtiendrez ainsi un indice ou un objet le plus souvent indispensable. Les dialogues sont donc essentiels à la progression de votre quête. Bonne nouvelle, le jeu sera traduit intégralement en français (ne vous fiez pas à nos photos tirées d'une préversion anglophone).

INSPIRATION ZELDAIENNE

La phase action de Soulblazer est un peu comparable à celle de Zelda bien que l'évolution de votre personnage en diffère. Au fil des combats, votre niveau d'expérience (donc vos points de vie) augmente. Une bonne chose mais il est préférable de posséder

Comme dans de nombreux jeux de rôle, vous êtes amené à fréquenter les cours les plus réputées.

nombre de sept et (contrairement aux autres persos) très bien dessinés. Ces ennemis font preuve d'une résistance décourageante lors des premières confrontations. Il faut même s'y reprendre plusieurs fois jusqu'à découvrir leur point faible.
À l'instar de Zelda, Soulblazer regorge d'objets. Vous constaterez vite que votre espérance de vie dépendra de votre aptitude à utiliser le bon objet au bon moment. Ainsi dans le monde des montagnes, seule l'armure de glace vous permet de franchir en toute sécurité les passages de lave. Bien qu'à tout moment vous puissiez revenir dans un monde pacifié, il se

l'armement adéquat. En mémorisant ce qui vous est dit, vous entrez peu à peu en possession d'épées et d'armures plus efficaces. Rapidement, vous réaliserez que l'utilisation de la magie complète à merveille le

« Original », l'avis de Terry

**« Soulblazer est déjà sorti au Japon il y a de cela bien longtemps, sous le nom de Soul Bader. Cette version francisée reste de bonne qualité et prouve que le jeu a très bien vieilli. Les décors sont détaillés et les mondes que vous parcourez riches et vastes. Un des niveaux les plus amusants est, à mon avis, le monde des jouets dans lequel vous traversez une maquette et avez pour adversaires des soldats de plomb. Les musiques sont, elles aussi, d'excellente qualité. Mais l'avantage de Soulblazer par rapport à ses concurrents demeure son originalité. Vous ne pourrez avancer que progressivement : tuer des monstres vous permettra de construire les villages, puis des magasins dans lesquels vous pourrez acheter des armes et des "items". Ce n'est qu'ainsi que vous pourrez reconstruire les mondes sacrifiés au départ.
Ce principe, original, vous tiendra en haleine pendant des longues heures. Soulblazer est sans contexte le RPG à acheter en cette fin d'année. »**

LE MONDE

Dès le début de la partie, vous entendrez régulièrement parler du docteur Léo. Il s'agit en quelque sorte du Léonard de Vinci de ce monde. Très en avance sur la science de son temps, ce génie fut contraint à collaborer avec le monarque aux sinistres desseins.
Prévoyant la fin prochaine du monde, ce dernier a confié à ses animaux familiers divers objets susceptibles de vous aider dans votre quête.
Vous trouverez ces précieux alliés dans les six régions que vous traverserez. Il vous faudra toutefois être très attentif aux conseils que vous prodigueront à bon escient les habitants rencontrés afin de savoir à qui s'adresser, où, et à quel moment.

maniement de l'épée. Chaque monstre vaincu laisse derrière lui une quantité variable de gemmes, composantes de base de n'importe quel sort. Évidemment, plus le sort est puissant, plus son coût en gemmes est élevé. Vous découvrirez donc les sorts très progressivement. Selon le protocole, on retrouvera les traditionnels boss de fin de niveaux, au

Voici un petit aperçu de votre fiche d'équipement tel qu'il devrait être aux environs du niveau 5.

Tout au long du jeu, il vous faudra régulièrement consulter la liste des objets dont vous disposez.

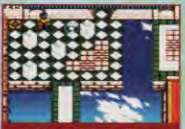
peut que, au début, vous trouviez la progression effroyablement linéaire. Mais à partir du quatrième monde, vous constaterez que bon nombre d'objets essentiels se trouvent placés dans les niveaux précédents, et parfois très bien dissimulés. Cela vous entraînera à de fréquents allers et retours cassant la linéarité.
Ce jeu de rôle est doté d'un scénario

SOULBLAZER

À certains endroits, une fée vous offrira ses services. Allez la voir lorsqu'il s'agit d'opérer un repli stratégique.

En possédant la bague du tonnerre, votre dieu pourra alors se manifester de manière concrète.

classique mais plutôt bien ficelé. Les joueurs attentifs auront vraiment la sensation de vivre un film, même si les grands traits de l'histoire sont courus d'avance. Les musiques sont excellentes et tout à fait adaptées à l'ambiance prenante de Soulblazer. Certains trouveront peut-être la jouabilité moyenne du fait que votre personnage ne peut pas se déplacer en diagonale, mais ce sentiment ne persiste pas longtemps. Soulblazer est indiscutablement un jeu de rôle qui durera. D'autant que, à la différence de Secret of Mana ou Mystic Quest, la solution intégrale n'est pas vendue avec la cartouche (cette politique adoptée par Nintendo depuis quelques mois a hélas pour effet de diminuer la durée de vie du jeu). Enfin, une dernière chose : si, comme nous à la rédac, vous possédez un petit Iggy domestique, tenez-le éloigné de ce jeu. On ne sait jamais quels effets pervers il pourrait avoir sur sa fragile santé mentale.


Très linéaire au début, votre progression exigera de nombreux allers et retours d'un monde à l'autre.

Wolfen

LES BOSS

Contrairement à la plupart des jeux de rôle, les boss ne sont pas légion (vous en rencontrerez un par monde, soit sept au total). Toutefois, leur puissance est redoutable et vous devrez faire appel à toute votre matière grise pour vous tirer d'affaire.

éditeur: ENYX
genre: JEU DE ROLE
joueur(s): 1
sauvegarde: OUI
continue: INFINI
difficulté: EXPONENTIELLE
durée de vie: LONGUE
prix: A B C D E F

PLAYER FUN 95%

92%

En résumé

Sans être aussi indispensable que Zelda ou Secret of Mana, Soulblazer dispose de pas mal d'atouts. Encore un jeu qui devrait susciter des vocations.

GRAPHISME 80%
Les sprites de qualité moyenne sont compensés par de somptueux décors.

ANIMATION 85%
Curieusement, les monstres sont mieux animés que votre personnage.

SON 94%
C'est un des point forts du jeu. Les musiques sont toujours de circonstance.

JOUABILITE 78%
Un seul regret, le personnage ne peut pas déplacer en diagonale.

100 85 80 75 70 65 60 55 50

PITFALL THE MAYAN ADVENTURE

Super Nintendo Megadrive

Pitfall n'est pas à proprement parler une nouveauté. La première version de ce jeu date de 1979 et tournait sur Atari VCS 2600. Vingt-cinq ans d'existence, il est certain que ça forge le caractère. Et croyez-moi, il n'en manque pas ce jeu-là !

Les petits jeunes qui ne jurent que par leur console 16 bits ou leur future Saturn concevront difficilement que, à une époque déjà lointaine, les consoles n'affichaient que quelques couleurs et ne géraient pas plus de dix sprites ! Et pourtant ce fut le cas, notamment sous la forme d'un antique jeu... nommé Pitfall. Oubliée par bon nombre de joueurs, adulée par d'incorrigibles nostalgiques, cette cartouche s'offre une cure de jouvence sur Super Nintendo et Megadrive, grâce aux bons soins d'Activision.

INDIANA HARRY

Pitfall Harry, un explorateur renommé, sillonne le monde à la recherche de divers trésors et civilisations perdues. Son goût pour l'aventure ayant déteint sur son fils, il décide donc de l'initier à la pratique de l'archéologie. Le cadre de cet apprentissage est l'Amérique centrale, berceau du mystérieux peuple maya... Le paternel et son rejeton s'engouffrent dans la jungle épaisse, machette à la main, pour y découvrir un vieux temple sacré, dissimulant un trésor. Le problème, c'est que le pater se fait enlever par un obscur esprit du mal. Il incombe donc à son fils de tout mettre en œuvre pour le délivrer dare-dare !

FÉLIN MALIN !

Le pauvre Harry Junior est souvent confronté à des guépards et autres carnivores de la brousse. Pour les tuer, un minimum de méthode suffit et l'utilisation des bombes est fortement recommandée.

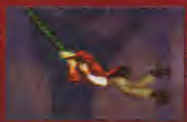
Par momente l'eau est mortelle, mais il arrive que Harry pique une tête sans que ça nuise à sa santé ! (Megadrive)

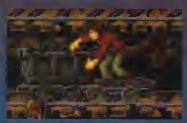
FLASHBACK

Dans le level 4, au tout début, empruntez la langue (photo 1), montez tout en haut du niveau et sautez à gauche (2), vous rencontrez alors un scorpion. Tuez-le et passez par la porte. Vous arrivez dans une pièce (3), sautez à gauche, un tremplin vous envoie de l'autre côté du décor. Marchez à droite (vous ne voyez plus le perso durant quelques instants). Vous arrivez alors à une warp zone où vous pouvez jouer à l'exacte réplique du Pitfall, de l'Atari 2600 !

Papy Iggy raconte : « Vieux comme Hérode »

Au tout début des années 80, Nintendo et Sega n'en étaient encore qu'à fabriquer des jeux à cristaux liquides ou des bornes d'arcade. À l'époque, les consoles étaient américaines et leurs fabricants s'appelaient Atari, Mattel ou CBS. C'est sur la plus répandue, l'Atari VCS 2600, qu'est né Pitfall. Réalisé par David Crane, une des stars de la programmation de l'époque (voyez la petite interview en Stop Info), ce jeu connut un succès incroyable. Avec le recul, son action paraît bien basique : Harry utilisait des lianes pour franchir des mares, évitait de sales bestioles... Il n'y avait pas de scrolling et les graphismes feraient hurler de rire votre petit frère. Oui, mais pour les machines de ce temps, la réalisation était au top (on verra bien ce que penseront les kids des années 2000 de votre 16 bits) et on y trouvait plein d'éléments novateurs. Pitfall était l'un des premiers jeux de plate-forme et a posé des bases que nombre de ces successeurs ont su réutiliser. Il s'en est quand même vendu sept millions d'exemplaires





QUAND HARRY BOUGE...

Pitfall est l'un des rares jeux dans lesquels les déplacements du personnage sont hyper réalistes. L'accent a été mis sur la diversité des mouvements du héros, et ce quels que soient les situations qu'il rencontre ! Harry Junior se sert de son fouet, se suspend aux lianes, saute avec grâce, perd l'équilibre, s'accroche à la végétation, s'immobilise (!), joue les acrobates, rampe dans la poussière, lévite lorsqu'on ne le déplace pas, se sert de son fouet comme d'une liane, s'explose sur des obstacles, pousse des chariots... Bref, il sait tout faire ! On prend un réel plaisir à le voir évoluer tout au long de ses péripéties et on voudrait presque qu'il nous parle ! Cette foule de détails est sans conteste l'un des gros attraits de Pitfall... Ah, que de chemin parcouru depuis l'antique version Atari !

Pour récupérer ce 1up, rien de plus simple, un peu de jugeote, beaucoup de culot, mais pas une once de hasard. (Super Nintendo)

Comme vous pouvez le constater, le scénario de Pitfall, contrairement à sa réalisation, ne brille par son génie. Il n'est qu'un prétexte parmi tant d'autres, pour se défouler un bon coup. Une fois sélectionné le niveau de difficulté et le paramétrage du paddle, vous pouvez vous lancer à corps perdu dans le feu de l'action ! Pour se défendre, Harry Junior possède plusieurs armes. La plus utile est le fouet, qui revêt deux avantages : d'une part il est mortel et, d'autre part, il sert de moyen de locomotion aérien, par lianes interposées ! Son seul inconvénient est qu'il oblige le corps à corps. Junior peut alors lancer des cailloux, des boomerangs et des bombes magiques. Cet arsenal reste en quantité limitée et il vous faut le gérer au mieux pour ne pas vous retrouver en rade devant un boss !

Le cadre du tout premier level est une jungle infestée de singes, tapirs et serpents. Au bout de quelques minutes de jeu, on découvre l'incroyable éventail de mouvements du héros (voir plan). Passé cet instant d'admiration béate, l'action nous rattrape à grande pas. Les décors sont

Quelques salles cachées vous permettent de découvrir des options fort utiles. (Megadrive)

complexes et tarabiscotés à souhait, et en plus ils fourmillent de passages secrets, de 1up et de pièges. Pour vous sortir de ce tissu de verdure, n'hésitez pas à visiter les recoins les plus inextricables, vous aurez soit la joie d'y découvrir des options bien utiles, soit la frustration de vous retrouver devant un cul-de-sac, l'essentiel restant bien évidemment votre survie !

Le boss de ce premier level est une panthère svelte et dangereuse. Une fois que vous l'avez tuée, le décor change du tout au tout. Vous arrivez devant une cascade sans fin. Soyez précis dans vos actions, les plates-formes sont étroites et une chute dans l'eau se révélerait mortelle. Par la suite, vous visitez une mine désaffectée infestée de rats et de chauves-souris, un temple maya dans lequel une warp zone vous permet d'accéder à la première version de Pitfall sur Atari, un lagon grouillant de crocodiles, des ruines pittoresques. C'est au total quatorze niveaux qui vous sont proposés, jusqu'à la rencontre finale avec Zakelua !

LA CLAQUE !

Pitfall est un jeu étonnant à plus d'un titre. Comparable à Jungle Book ou à Aladdin, il dégage un énorme game play. Chaque lieu visité apporte son lot de surprises. Par exemple, si vous apercevez un 1up inaccessible, vous avez vite fait de trouver le chemin, qui permet de le récupérer. Et si ça n'est pas le cas, il ne vous reste plus qu'à passer votre chemin. Dans 90 % des cas, vous vous rendrez compte que le cheminement du décor passe à un moment donné près de cette vie maîtrise Harry Junior. L'animation du personnage a été bien travaillée. Il y a plein d'effets de mouvement magnifiques, de lieux secrets, de niveaux très beaux, bref c'est un jeu à acheter. »

IGGY : « Aujourd'hui, les jeux de plate-forme me gonflent. J'en ai trop vus, tous pareils, je ne les supporte plus, sauf Earthworm... et Pitfall. Seraient-ce les graphismes, l'animation, la jouabilité ? En partie. Mais plus que ça, c'est la très forte personnalité de ces jeux. Une denrée rare au milieu de tous ces jeux de plate-forme calibrés à la chaîne.

Avis unanimes

EL DIDOU : « Mon avis sur ce nouveau jeu Sony ? Que dire si ce n'est que c'est beau, varié et surtout très fun à jouer. Ça suffit ? »

MEGADETH : « Voilà un très bon soft, aux graphismes et à l'animation excellents. La difficulté très bien dosée incite le joueur à se dépasser et à récupérer l'ensemble des vies planquées un peu partout. Les fans de la VO y trouveront un plaisir encore plus grand. »

MILOUSE : « Pitfall m'a vraiment impressionné. Mais si, ça se peut. Ah ! le plaisir de jeu dès que l'on

CASCADE DE 1UP

Ceci vous donnera une idée du genre de 1up cachés. Vous partez de la gauche, sautez sur deux plates-formes et atterrissez sur un monticule. Une liane vous permet de monter à droite. Là, vous empruntez un élastique végétal. Vous vous agrippez et rebondissez plusieurs fois. Soudain, votre curiosité est excitée : il semblerait qu'en fin de rebond, on se retrouve sous la plate-forme de départ. Ce n'est pas un hasard ! Lâchez l'élastique. Vous tombez sur un tremplin caché, décrivez un grand arc de cercle et chopez une vie au passage ! Bingo, la logique vous a permis de ne pas mourir bêtement. Tout est affaire de réflexion, dans ce genre de situation, un indice est là pour découvrir la marche suivre !

L'option rouge sert à récupérer de l'énergie. Celle-ci est matérialisée par un croco qui course Harry. (Super Nintendo)

Matez un peu la classe de Harry Junior. Il utilise son fouet pour glisser le long d'une liane. (Megadrive)

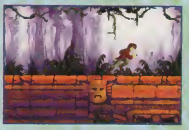
Ce bonus stage reprend le principe du jeu Simon. Vous devez y reproduire des sons dans un ordre défini. (Super Nintendo)

Un passage très prise de tête où vous conduisez un chariot de mine à 200 à l'heure tout en évitant des obstacles. (Megadrive)

gratuite, vous offrant la possibilité de vous l'octroyer ! Les passages secrets et autres astuces, sont totalement instinctifs, et les hasards sont très rares. Pas question de se jeter dans un trou avec une chance sur deux de mourir, ce genre de mauvais plan, qui tenait trop de jeux, est ici banni. Non content d'être original (dans sa réalisation, pas dans son principe), Pitfall est aussi très jouable et permet au « consoleux » débutant comme au pro de passer de nombreuses heures à manipuler Harry Junior. Et même si le Pitfall Harry est moins charismatique que Donkey Kong, il a tout pour être le héros d'un grand jeu. Alors, que les possesseurs de Megadrive et de Super Nintendo se réjouissent car les deux versions 16 bits sont à peu de chose près identiques. Un seul reproche cependant : on pourra regretter que certains ennemis réapparaissent une fois qu'on les a éliminés. Un détail qui doit être signalé, mais qui ne nuit pas à la qualité de cette cartouche.

Dans le temple, des boules de feu gênent le passage. À vous de filer au bon moment. (Super Nintendo)

Elwood Junior !



POOR DADDY !

Une petite intro vient ponctuer le début du jeu, elle vous présente le héros et son père dans le temple maya. Observez bien ces quatre photos et imprégnez-vous de la fervente expression dramatique de Harry Junior lorsque son père est kidnappé. C'est beau...

Super Nintendo Megadrive

PITFALL THE MAYAN ADVENTURE

éditeur	ACTIVISION
genre	PLATE-FORME
joueur(s)	1
sauvegarde	OUI
continue	6
difficulté	MOYENNE
durée de vie	MOYENNE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 94%

en résumé

Pitfall dégage une aura de qualité grâce à une animation fabuleuse, des graphismes classieux et une foule de bonnes idées. Un jeu d'hier qui devient un hit aujourd'hui !

GRAPHISME 92%
D'une grande finesse. La version MD est un chouïa moins belle que la SNIN.

ANIMATION 98%
Déplacements du perso excellents, criants de vérité : entre Flashback et Aladdin.

SON 89%
Musiques entraînantes et bruitages agréables ponctuent l'action soutenue.

JOUABILITE 94%
Un sans-faute qui confère au jeu une maniabilité hors pair.

100 95 92% 85 80 75 70 65 60 55 50

DYNAMITE HEADDY

Megadrive

Un nouveau héros débarque dans le monde des jeux vidéo.

(super branché le nœud pap) et qui vous regarde de travers avec un air d'éternelle suspicion. Un rapide coup d'œil dans la notice nous informe que ce cher Headdy n'est autre qu'une marionnette. Bon. Nous nous contenterons de cette explication. Côté scénario, évitons de nous perdre en futilités (comprenez que l'histoire est très débile). Sachez seulement que notre héros fait partie d'une troupe théâtrale et que son succès — car il en a — fait quelques jaloux. De vils instincts éprouvés par de simples marionnettes... Ce doit sans doute être ce que l'on appelle simplement

Dynamite Headdy n'est ni très beau, ni très grand ni très musclé, mais n'en possède pas moins de grandes qualités.

Certains se souviennent peut-être du jeu Gunstar Heroes. Très bien réalisé, ce titre n'a pas rencontré le succès qu'il méritait. Treasure, la boîte qui l'avait développé, n'a pourtant pas baissé les bras et nous propose aujourd'hui Dynamite Headdy. Exit les héros tout frais tout beaux sans caractère ; cette fois ils nous ont inventé un personnage haut en couleur qui sort du lot. Gros plan sur ce bébé pas comme les autres.
À première vue, Headdy ne ressemble pas à grand-chose. C'est un petit être au corps fluet, habillé de façon ridicule

Le bonus stage vous invite à jouer au basket et à faire un certain nombre de paniers. A priori, ça a l'air plutôt facile.

La grande famille

Dynamite Headdy nous propose une galerie de personnages assez étoffée. Bon, on connaît Headdy, mais il y a aussi Heather. Réplique féminine de notre héros, elle récupère les clés apparaissant lorsque certains boss sont vaincus (à quoi elles servent ? Mystère...). En cours de jeu, vous ferez également la connaissance de Bino. Ce petit bonhomme tout blanc, qui exerce le métier de machiniste, apparaît souvent de manière impromptue. Headcase, Hangman et Beau sont eux trois amis de Headdy qui lui expliquent, au tout début du jeu, de quelles façons il doit se servir de ses capacités. N'hésitez pas à vous rendre dans leur salle d'entraînement. Enfin, Trouble Bruin et Dark Demon sont les deux gros méchants du jeu. Vous affronterez le premier plusieurs fois (il revient sous des accoutrements différents). Le second, lui, ne daignera se dévoiler que lorsque vous arriverez à la fin du jeu. Avant de le voir en tête à tête, il vous faudra bien du courage.

Le stage du « Stair wars » est assez incroyable. Ici, on peut voir une machine découper un bout de tour. Surréaliste.

En tapant dans le bonus time « 00 », vous stoppez le temps et pouvez enfin mettre une raclée à certains ennemis.

marcher sans sa tête !) mais on s'y fait vite. Dynamite Headdy est un jeu difficile qui réclame la plus grande concentration. Son niveau de difficulté, assez élevé, n'est pas réglable, et comme le jeu ne vous offre aucun continue, vous n'avez que très peu droit à l'erreur. Les scènes d'anthologie, dans ce jeu, ne se comptent plus. Les boss sont très nombreux (deux ou

SYMPA LES DÉCORS

Voici le plan du début du quatrième stage. Première chose à faire, embrochez les petits Pacman qui sortent du sol à la queue leu leu pour vous en servir de plate-forme. Ensuite, rendez-vous devant le tank et envoyez les projectiles qu'il balance sur la série de pointes qui le surplombe. En visant bien, vous ferez tomber un boulet sur le conducteur. Enfin, n'hésitez pas à donner de grands coups de tête à la statue un peu plus loin. Un geyser d'eau apparaîtra.

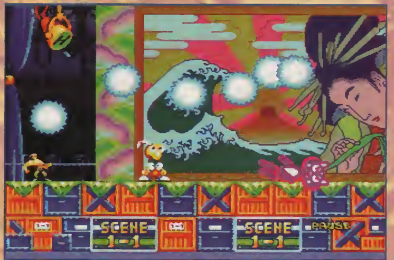
l'anthropomorphisme (Jamais je n'aurais pensé pouvoir le placer dans un test, celui-là !).

ACCROCHEZ-VOUS !

Dès que l'on commence à manipuler la marionnette, on se rend compte que ce petit personnage est vraiment très spécial. Sa particularité ? Une tête détachable à volonté qui peut, en plus, changer grâce à certains bonus (voyez la galerie de tronches étalées un peu plus loin). Cet atout original permet à notre ami de faire face à toutes les situations, comme envoyer son chef

Séquence shoot them up. Trouble Bruin s'amuse à des aller-retour incessants entre l'avant et l'arrière du décor.

s'accrocher à une plate-forme tandis que le corps reste au sol. La jouabilité de Dynamite Headdy paraît de ce fait d'abord bien curieuse (le corps peut



Votre première rencontre avec ce matou se déroule sans encombres. Vous n'avez qu'à lui donner deux coups pour l'anéantir.

Spinderella. Ce stage risque de vous donner des sueurs froides. Mais ne vous laissez pas impressionner par cet énorme engin.

trois par stage) et il faut toujours recourir à des moyens explosifs et quasi dantesques pour s'en défaire. Avec Dynamite Headdy, les concepteurs de Treasure nous prouvent une fois encore leur maîtrise exceptionnelle des capacités de la Megadrive. Car, si les premiers stages paraissent assez classiques — côté réalisation s'entend —, à partir du quatrième ou cinquième niveau, ce n'est plus du tout le cas. La « Tower internal » ou le « Stair wars », par exemple, mélangent avec une maestria remarquable des effets de rotation, de balancement et de zoom. Une réussite.

Mélangeant avec brio beat them up et plate-forme, Dynamite Headdy s'offre même le luxe de vous proposer un véritable shoot them up à partir du sixième niveau. La tête de notre héros devient avion, fusée ou poule (les poules ont des ailes, logique) et vole avec assurance au milieu d'un déluge de tirs multiples et d'ennemis kamikazes qui se jettent sur lui sans se soucier davantage de leurs négligeables existences. Au niveau 7, vous devrez même carrément vous battre contre une tête de bébé géant (!). J'ai eu un plaisir tout particulier à exploser ce boss. Aliez savoir pourquoi...

Dynamite Headdy fera également appel, dans une moindre mesure (heureusement !), à votre réflexion. Soyez curieux, fouillez partout et essayez d'anéantir le plus d'ennemis possible. Chaque niveau contient en effet un certain nombre de bonus cachés (lorsque vous en récupérez un, une voix digit vous en informe, sympa : « You've got a secret bonus point. »)

Le bonus mini-Headdy vous permet de vous faufiler dans les passages les plus étroits. De nouveaux ennemis vous y attendent !

SALUT, BEAUX BOSS

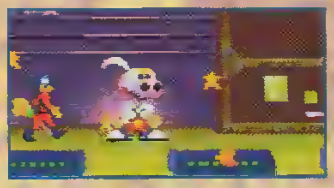
Dynamite Headdy est un jeu où les boss sont aussi nombreux que les boutons sur le visage d'un ado en pleine crise d'acné juvénile (je ne me moque pas, j'y suis passé moi aussi). Souvent très originaux — ces trois-là sont mes préférés —, ils se révèlent la plupart du temps assez faciles à battre. Faites tout de même bien attention. Trop de confiance nuit.

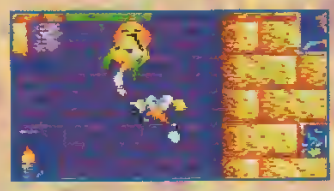
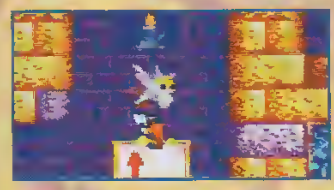
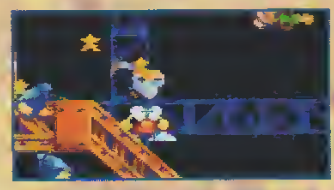
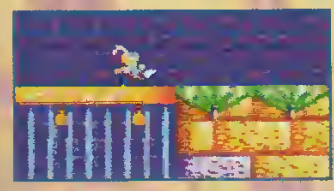
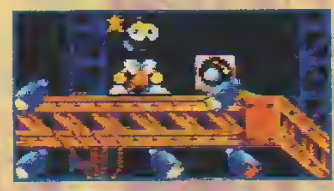
L'avis d'Elwood et de Megadeth, explosés de bonheur

ELWOOD : « Dynamite Headdy fait partie de cette lignée de softs qui relancent l'intérêt d'un genre. Cette fois, c'est le jeu de plate-forme qui se trouve totalement relooké. L'originalité et le délire sont les deux particularités de Dynamite Headdy. Le perso est attachant, les décors apparaissent bien classieux et l'action ne faiblit pas une seconde. Comme la version Game Gear, cette mouture Megadrive a de quoi rendre plus d'un jeu fade ! »

MEGADETH : « Lorsque j'ai vu les premières photos, ce jeu m'est apparu extrêmement plaisant. Je dois avouer que j'ai très rapidement changé d'avis en voyant tourner le jeu. Ce jeu n'est pas plaisant... mais tout simplement fabuleux. L'ambiance est acidulée à souhait et les différentes séquences se suivent sans jamais se ressembler. Je n'ai qu'une chose à dire : après Earthworm Jim, c'est LE jeu de Noël sur Megadrive. »

Séquence shoot them up. Deux. Ce vaisseau hors du commun vous donnera peu de fil à retordre. Normalement.



HEADDY PORTE TRÈS BIEN SON NOM

Voici douze des dix-huit têtes (rien que ça) que Headdy peut porter. La première est la tête aspirateur. Elle permet d'engloutir en une grande goulée d'air tous les ennemis et bonus qui se trouvent aux alentours. Vient ensuite la tête de cochon. Headdy n'avait déjà pas l'air très aimable... Nous avons aussi droit à Headdy tricéphale, Headdy explosif et Headdy marteau. Les têtes suivantes sont celles de Mercure (messager des dieux) grâce à laquelle notre héros peut courir très très vite, celles du porc-épic (les pointes permettent de grimper aux murs) et celle du mitrailleur fou (il envoie des projectiles étoilés dans toutes les directions). Enfin, les dernières images nous montrent mini-Headdy, Headdy bombe (efficace mais pas très pratique), invincible Headdy et, celui que je préfère, Headdy by night. En s'endormant, notre ami récupère toute son énergie. Un exemple à suivre...

et il s'avère assez difficile de tous les récupérer. Mais avec de la pugnacité et un soupçon d'astuce vous devriez à coup sûr y arriver.

Dynamite Headdy est un jeu assez fabuleux. Sa réalisation ne saurait souffrir aucune critique et son ambiance — élément important — se révèle aussi soutenue que délirante. Des petits détails sautent aux yeux lorsqu'on se penche sur le jeu plus de dix minutes : réalisation nickel, voix digits multiples (« Miam miam » quand vous récupérez de l'énergie, « Aouch ! » lorsque vous êtes touché...), effets visuels inédits sur MD. Plutôt difficile (certains passages rendent dingues) voici un jeu à réserver à ceux qui aiment s'amuser tout en relevant un challenge corsé. Messieurs — car ne nous leurrons pas, le domaine du jeu vidéo reste encore très machiste —, tous à vos paddles !

Chris,
essaie de ne pas perdre la tête, lui.

Ce bébé apparemment innocent cache des personnages bien plus vils. Une fois défait, d'autres visages apparaissent.

Megadrive

DYNAMITE HEADDY

éditeur	SEGA
genre	MULTIPLE
joueur(s)	1
sauvegarde	NON
continue	NON
difficulté	ASSEZ DIFFICILE
durée de vie	MOYENNE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 95%

en résumé

Un jeu original et complètement fou qui nous fait connaître un personnage qui gagne à l'être (connu). Headdy, c'est vraiment de la dynamite !

GRAPHISME 92%
Très cartoon, très clair, très coloré... Un régal pour les yeux.

ANIMATION 94%
Les sprites sont parfois énormes mais l'ensemble bouge toujours très bien.

SON 90%
Musiques rigolotes et voix digitalisées qui rajoutent encore à l'ambiance.

JOUABILITE 89%
Commandes parfaites mais jeu parfois un peu dur, avec des passages vicieux.

FIFA SOCCER

Hallucinant ! Tel est le premier, l'unique mot que prononce un péquin tombant nez à nez avec FIFA Soccer sur 3DO. A ce niveau, c'est presque un euphémisme !

Avant de plonger dans le vif du sujet, un petit historique s'impose. D'abord, il y eu FIFA Soccer sur Megadrive, puis le même sur Super Nes. Ensuite on nous a pondu FIFA 95, et même FIFA Game Gear. Toutes ces versions sont d'une excellente qualité mais FIFA reste de toute évidence un simple jeu 16 bits assez joli (en tout cas bien plus séduisant que ses concurrents). Là où les choses changent, c'est lorsque les programmeurs d'Electronic Arts décident de l'adapter sur 3DO.

Pour la première fois, un jeu possède LE truc qui tue : l'hyper réalisme ! Jusqu'à maintenant les autres simus se cantonnaient à reproduire fidèlement l'aspect tactique et stratégique des matchs, en délaissant l'attrait visuel. Cette lacune est désormais comblée au point que lorsqu'on se met à deux mètres de l'écran, on a franchement l'impression de mater une retransmission télé... l'interactivité en plus !

Quelle classe le « replay ». Vous pouvez déplacer les caméras où bon vous semble sur le terrain, et ce avec des rotations !

UN RÊVE...

... qui devient réalité : voilà ce qu'est FIFA Soccer sur 3DO. Mais vous êtes peut-être sceptique devant une telle affirmation ? Qu'à cela ne tienne, laissez-moi vous en apporter la preuve. Dès le commencement, le ton est donné : intro de folie mêlant avec habileté images de synthèse, digits vidéo et musiques bien speed. Ça commence fort ! Après ça, les premiers menus vous donnent le choix

Les corners sont vus sous plusieurs angles afin de mieux apprécier la disposition des joueurs.

Lorsque vous marquez un but, c'est l'euphorie dans votre équipe. Les joueurs se congratulent et sautent de joie.

entre plusieurs options classiques : matchs d'exhibition, championnats, playoffs, leagues, paramétrages des rencontres (état de la pelouse, durée, fautes, hors-jeux...).
Choisissons un match entre l'Italie et l'Allemagne. Ne traînons pas dans les préparatifs et enfilons au plus vite nos chaussures cloutées. C'est parti, que le spectacle commence !
Le coup d'envoi de la partie est donné. Vous prenez possession du ballon et partez à l'attaque. Le joueur que vous dirigez est signalé par un halo de lumière. Quand vous êtes maître du ballon (attaque), les boutons du paddle servent à trois actions : passe, dribble et tir. Lorsque vous défendez, ils permettent de tacler, de sélectionner le joueur que vous souhaitez diriger, et de courir plus vite.
Voilà, les bases du jeu sont posées. Un certain entraînement est requis pour manipuler vos joueurs avec aisance. Savoir exécuter des passes précises, tirer dans le cadre, centrer, tacler dans les règles... ne sont pas des actions évidentes pour un débutant. Mais une fois familiarisé avec les manips, vous commencez à prendre conscience de toute la grandeur de FIFA. Le seul moyen d'expliquer cette perfection est, encore une

Comme dans les autres versions de FIFA, les paramétrages stratégiques sont clairs et précis.

Le goal est un véritable virtuose du plongeon... et ce même quand le ballon n'est pas du tout cadré !

Les avis de Milouse, Chris et Iggy

MILOUSE, fauché : « Attention, important : ce jeu peut se révéler dangereux pour votre porte-monnaie. Je peux en témoigner ! En effet, n'ayant pas vraiment apprécié FIFA sur 16 bits, Elwood ne s'imaginait pas vraiment qu'il allait m'émouvoir en me me montrant la version 3DO. L'inconscient ! Le lendemain, j'achetais le jeu et la console. Coût total de la démonstration : pas moins de 4 000 F ! »
CHRIS, soufflé : « FIFA Soccer 3DO, c'est du cinéma grand spectacle. Une réalisation grandiose, des effets de caméra renversants... Il faut le voir pour y croire. Bref, même si le jeu semble moyennement technique (un peu trop bourrin à mon goût), il est si impressionnant qu'il risque de remporter tous les suffrages. »
IGGY, admiratif : « L'hallu ! Je ne sais pas comment la 3DO passera l'année 95, face à la Saturn et la PlayStation, mais en tout cas, elle finit l'année 94 en beauté. »

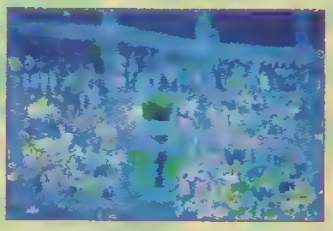
EN DÉTAIL !

Quelle est la principale différence entre World Cup, FIFA Soccer et Super Soccer ? La vue ! cette sacro-sainte vue qui déchaine les opinions. Certains affirment que le terrain doit être représenté de trois quarts, du ciel ou encore du ras des pâquerettes ! Avec la 3DO, fini les querelles : sept vues vous sont proposées. Certaines sont hyper claires mais rendent l'action lointaine et laide, d'autres sont magnifiques mais injouables. En tout cas, une chose est sûre : plus le plan est gros, , moins la vision du terrain est large et donc moins il est possible de construire un jeu basé sur de longues passes !
Alors chacun trouvera le mode de jeu qui lui convient le mieux. Faites votre choix !

Les dégagements du gardien sont précis. Vous sélectionnez le joueur qui réceptionne et tirez.

On peut même jouer à six !

Le seul détail que l'on pourrait reprocher à FIFA au niveau du réalisme, c'est que l'on y joue tout seul, alors que ce sont vingt-deux hommes qui dans la réalité disputent des matchs.
Pour remédier à cela, sachez que l'on peut jouer à six en même temps. Oui, vous avez bien lu : six participants, et ce sans adaptateur ! En effet, chaque manette de 3DO possède un port paddle. Il suffit alors de brancher les paddles « à la queue leu leu » pour que ça fonctionne.
C'est un plus énorme par rapport aux versions 16 bits qui ne couvraient « que » cinq joueurs maximum (quatre sur Megadrive), On peut vous promettre que les matchs à plusieurs seront réellement fabuleux ! D'autant plus que le système des halos vous indiquant quel joueur vous dirigez est on ne peut plus clair. On est en droit par conséquent d'espérer que la jouabilité ne souffre d'aucun problème.
Cette petite nouveauté risque de convertir les derniers réticents à la folie FIFA, c'est tant mieux car un jeu comme ça, on en rencontre rarement !



RÉTROSPECTIVE !

À chaque mi-temps, certains extraits des plus grands matchs de l'histoire du football vous sont proposés. Les plus beaux buts, les actions les plus spectaculaires... Tous ces passages confèrent encore plus de réalisme au match. Totalement inutiles, mais grisants à souhait ! Voilà de quoi satisfaire les fans du ballon rond. Décidément, FIFA étonne par sa diversité et par le sentiment de jamais vu qui s'en dégage !

fois, de comparer le jeu à la réalité. Contrairement à World Cup, le réalisme tient ici au déroulement du match, et non à des menus à rallonge dans lesquels on se perd. Tout fonctionne sur le principe de l'inspiration, du feeling ! Les passes s'enchaînent logiquement au fil de votre progression vers le but adverse, les centres sont réfléchis, la défense bien organisée et les déplacements

Une des vues du « replay » les plus classe : derrière la cage des buts. Histoire de se mater les sauts du gardien.

des vingt-deux joueurs coordonnés ! En plus, l'excellence de la jouabilité est ponctuée de détails qui tuent : sept vues différentes pour jouer, « replay » extrêmement bien conçu, mouvements de caméras à gogo, mi-temps spectaculaires... Bref, en un mot comme en cent, FIFA Soccer est une fois de plus en passe de révolutionner le domaine des simulations de football. Et ce, grâce à cette version 3DO, historique !

Elwood,
à la poubelle les 16 bits !

3DO FIFA SOCCER

éditeur	ELECTRONIC ARTS
genre	SIMU. DE FOOT
joueur(s)	1 A 6
sauvegarde	OUI
continue	NON
difficulté	SELON L'EQUIPE
durée de vie	AU MOINS... SINON PLUS !
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 100%

en résumé

Pour définir simplement FIFA Soccer 3DO, disons que c'est la simulation de foot ultime : belle, hyper-réaliste et surtout incroyablement agréable à jouer !

GRAPHISME 99%
Prenez la rediffusion TV d'un match, mettez FIFA à côté : c'est pareil. Fabuleux !

ANIMATION 99%
La 3DO pour speeder les animations et les rendre plus fluides. La claque !

SON 97%
Une ambiance dans les tribunes à faire pâlir les supporters du PSG...

JOUABILITÉ 95%
Allez, pour faire genre : la balle échappe parfois à notre contrôle. Minime.

100 98 90 85 80 75 70 65 60 55 50

"24 MEGA D'EXCEPTION QUI MARQUERONT LES JEUX DE BASTON" CONSOLES +

"UN JEU IMMANQUABLE" - Joypad 95 %.

Player One - 94

"EXCEPTIONNEL" - Superpower 96 %.

"UNE PURE MERVEILLE" Consoles + 93

MORTAL KOMBAT II

MEGA DRIVE

GAME BOY

SEGA GAME GEAR

SUPER NINTENDO PAL VERSION

Master System

MIDWAY Acclaim

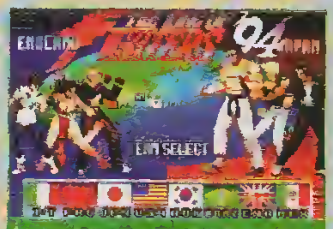
JEUX & ASTUCES au 36.68.10.25* et sur le 36.15 ACCLAIM

THE KING OF FIGHTERS '94

Dans le domaine des jeux de combat, la Neo Geo ne connaît pour l'instant aucune rivale. Avec un jeu comme KOF '94, la tendance ne risque pas de s'inverser. God save the King !

SNK fait du bon boulot. Du très bon boulot même. Et sur plusieurs plans. Première bonne nouvelle, l'éditeur japonais élargit quelque peu son public potentiel en sortant la Neo Geo CD. Une excellente initiative qui sauvegardera votre porte-monnaie d'un bon millier de francs à chaque fois que vous voudrez acheter un jeu. Ensuite, loin de se reposer sur ses lauriers, SNK enchaîne les hits à une vitesse ahurissante. Jamais un éditeur n'a proposé un tel panel de jeux de combat d'aussi bonne qualité.

À côté du géant Street Fighter, la multitude des Fatal Fury, Art of Fighting et autres Samurai Shodown occupe de plus en plus d'importance (ce n'est pas pour rien qu'ils sont adaptés sur Super Nintendo). Détail assez significatif, il semblerait qu'en ce moment, dans les salles d'arcade, King of Fighters '94 vole la vedette à Super SF II Turbo.



Écran de sélection des personnages. En team, vous devrez apprendre à manipuler non plus un, mais trois héros.

« VOUS, LES FEMMES... »

KOF '94 est le jeu de combat qui met en scène le plus de femmes : quatre sur vingt-quatre persos. Et ces représentantes du sexe dit faible ne sont pas les moins vicieuses.

Peut-être est-il vraiment temps que Capcom nous sorte son nouveau Street Fighter...

DU NEUF AVEC DU VIEUX

KOF '94 est un jeu de combat assez original puisqu'il vous propose de jouer en single (un contre un normal) ou bien en équipe. L'intérêt de cette dernière possibilité, c'est qu'elle vous oblige à connaître le mieux possible trois personnages. Là où SNK a fait

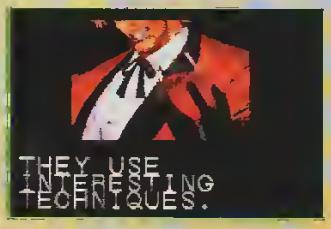
Kim Kaphwan, le Coréen, ressemble beaucoup à Sie Kensou (on dirait son frère). Mais il n'est pas dans son équipe.

très fort, c'est qu'il a repris certains de ses personnages existants pour les réintégrer dans cette superproduction qui compte vingt-quatre protagonistes. C'est ainsi que l'on retrouve quelques-uns des héros de Fatal Fury (Terry, Andy, Kim et Joe) et Art of Fighting (Ryo, Robert, Yuri et Takuma). Mais ce qui est beaucoup plus rigolo, c'est qu'il y a aussi des personnages de jeux beaucoup plus anciens. Ainsi, sont présents les deux frères d'Ikari Warriors (les soldats qui vous attendent dans la jungle brésilienne) et la petite Athéna, héroïne de Psycho Soldier (un beat them up/plate-forme de 1987). Côté jeu, KOF '94 innove en proposant une jouabilité à laquelle les adeptes de combat ne sont pas habitués. D'abord, chaque perso possède une esquive (A et B en même temps) qui lui permet de tout éviter, du plus petit coup à la plus impressionnante des super attaques. Ensuite, les chopes (ou projections) semblent bizarrement gérées. Difficile de comprendre à quel moment précis on peut attraper son adversaire sans se faire avoir. Côté enchaînements, par contre, KOF'94 fait très fort. Les hit combo (© Super SF II)

Rien n'est jamais parfait

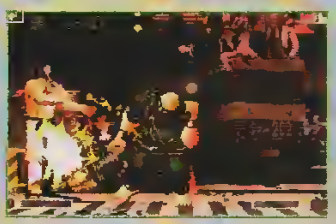
Malgré toutes les qualités de KOF '94, on ne peut pas dire que ce jeu est parfait. La première (petite) déception se situe au niveau des musiques. Si certaines sont vraiment excellentes et collent bien à l'ambiance du jeu, il en est d'autres qui peuvent laisser perplexe pour un tel jeu de combat (comme celle de l'Italie par exemple). L'autre (grosse) déception concerne les boss. Avec le principe des équipes de trois, on aurait pu s'attendre à retrouver un team constitué d'un trio de gros vilains balèzes. Cela paraît logique. Et puis en arrivant à la fin du jeu on s'aperçoit que seul Rugal est présent. Damned ! Et Geese, où est-il donc passé ? En plus, les fins sont assez bâclées (des images « gentilles » et les mêmes musiques pour toutes les équipes). Bref, les fins de KOF'94 n'ont vraiment rien de transcendant. Maintenant, on peut toujours espérer qu'il existe un moyen, par une manipulation quelconque, de faire apparaître d'autres boss. On le saura bientôt mais bon, j'y crois moyennement.

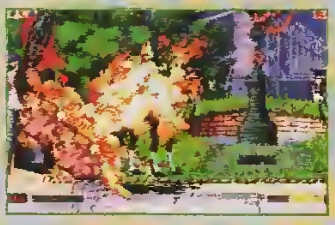
L'attaque de Mister Heavy est, disons, très perforante. Le pauvre Kyo devrait avoir un peu de mal à s'en remettre.

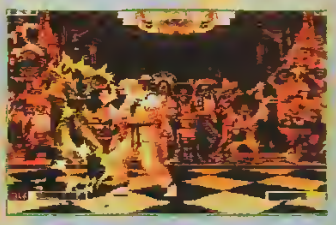


MY NAME IS RUGAL

Le dernier boss ne se dévoile que petit à petit, au cours du jeu. Patience.







Dans KOF'94, vous avez la possibilité d'intervenir lorsqu'un personnage de votre équipe est en difficulté. Ne vous gênez pas.

ne se comptent même plus et les impacts de coups, très réussis et époustouflants rendent ceux-ci encore plus définitifs. Jetez un coup d'œil sur les photos qui illustrent cet article et vous comprendrez. Bref, avec KOF '94, SNK a voulu se démarquer et proposer une autre jouabilité. Ce n'est sans doute pas une mauvaise idée mais une chose est sûre : il vous faudra de longues semaines d'entraînement pour vous y habituer.

UN JEU QUI FAIT MAL

Dans son genre, KOF '94 est une valeur sûre. La qualité de la réalisation est impressionnante (il tient sur plus de 190 mégas) et le nombre effarant de personnages disponibles — vingt-quatre, c'est un record — lui assure facilement une durée de vie de plusieurs mois. Maintenant, il faut bien se mettre dans la tête que KOF est réservé exclusivement aux mordus de baston. Sa jouabilité complexe vous réclamera des heures et des heures d'entraînement pour maîtriser correctement ne serait-ce qu'un seul des protagonistes du jeu. D'accord, je donne peut-être un peu l'impression de me répéter mais c'est vraiment important. Ce jeu vous obligera à vous investir totalement. Et ceux qui à peine motivés voudraient acheter KOF seulement parce qu'il est beau et impressionnant, ne sauront pas tirer la quintessence martiale de ce jeu sublime.

Chris,

« Et une Neo Geo CD pour Noël, une ! »

MISTER ROBERT

Voici un enchaînement sympathique avec Robert Garcia. Grand coup de poing en retombant, grand poing debout et hiem-shi-pu kaï (deux impacts). Simple, efficace et très démoralisant pour l'adversaire.

Neo Geo

THE KING OF FIGHTERS '94

éditeur	SNK
genre	VIOLENT
joueur(s)	1 OU 2
sauvegarde	MEMORY CARD
continue	INFINI
difficulté	VARIABLE
durée de vie	JUSQU'AU KOF '95
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 98%

en résumé

Avec ce jeu, SNK fait très fort et passe carrément à une nouvelle génération de jeux de combat. Street Fighter, sur son trône, vacille...

GRAPHISME 98%
C'est beau, c'est très beau. Du jamais vu même. Renversant.

ANIMATION 98%
Certains persos bougent d'une façon étonnamment naturelle. Surtout Maï...

SON 92%
Voix digits parfaites mais petite déception au niveau des musiques.

JOUABILITÉ 92%
Jouer correctement réclame des semaines d'entraînement. Mais quel bonheur !

100 97 90 85 80 75 70 65 60 55 50

LOCK ON : VISEZ LA TETE

Avec Lock on, vous jouez contre l'ordinateur le plus puissant du monde : la machine humaine et ses incroyables réflexes

Chaque joueur porte une visière sur laquelle se trouve un voyant infrarouge qui capte le signal du pistolet adverse. Lorsque le signal est capté, il suffit de tirer rapidement pour toucher l'adversaire et lui enlever un point de vie. Vous n'avez que 9 vies pour essayer de vous en sortir.

Super Nintendo

WILD & WACKY SPORTS

Alors que les mangas et héros de DA japonais déferlent sur le monde, seuls les Toons parviennent encore et toujours à résister au péril jaune. Exit la violence, place au sport façon Toon.

À l'issue de chaque épreuve, une série de bonus vient s'ajouter au score résultant de vos performances.

Après avoir fait fureur dans un jeu de plate-forme, Buster Bunny revient partager la tête d'affiche avec trois autres Toons de renom dans un soft basé sur l'athlétisme qui ne manque pas de fun. Wild & Wacky Sports propose à quatre joueurs de s'affronter dans une série d'épreuves plus ou moins sportives que n'auraient pas reniées Pierre de Coubertin. Vous allez voir : quand les Toons se mettent au sport, ce n'est pas triste.

LE CHALLENGE

Lorsque Max Montana décide d'organiser un décathlon primé par une forte somme d'argent, Devil Dizzy, Plucky Duck, Buster et Babs Bunny se découvrent tous une bonne motivation pour y participer. Au programme, quatre séries d'épreuves de difficulté croissante regroupant une bonne douzaine de disciplines. On retrouvera des classiques tels le saut à la perche, le lancer du disque ou la natation et d'autres sortant de l'ordinaire comme le lancer de glace, le saut à l'élastique, etc. Quoi qu'il en soit, c'est toujours dans un esprit typiquement toon que tout cela se déroule.

Le lancer du disque est peut-être l'épreuve la plus proche de l'athlétisme tel que nous le concevons.

AUTOFIRE À PROSCRIRE

On retrouve la marque d'Hyper Olympic, une borne d'arcade vieille comme Mathusalem pour ce qui est du système de gestion des sportifs. Dans les épreuves de vitesse, il s'agit d'appuyer à répétition sur deux des boutons du paddle. Une jauge, symbolisée par un cercle variant d'intensité lumineuse en fonction de votre timing, vous permet de voir comment vous vous situez par rapport aux autres. Dans les épreuves de précision, outre la vitesse, il vous faudra utiliser un bouton commandant le lancer du personnage. Ici, la

Wild & Wacky Sports offre les meilleures sensations dans les cas d'affrontement à plusieurs joueurs.

Babs Bunny chevauche un balai volant dans une épreuve justement baptisée « birdman contest ».

jauge prend toute son importance en vous permettant de déterminer le meilleur angle de tir.

ESPRIT OLYMPIQUE

Pour chaque épreuve, l'organisateur fixe un seuil minimal à atteindre pour se qualifier. Lorsqu'un Toon achève une prestation, ses performances sont converties en points et si le minimum requis est atteint, tous les protagonistes sont qualifiés pour l'étape suivante. Mais il arrive que votre score soit un peu juste. Il vous reste alors à croiser les doigts en priant pour que vous soit crédité l'un des nombreux bonus offerts à l'issue de chaque tentative. Ainsi, dans certaines épreuves, Elmyra, la bête noire des Toons, apparaît et vous perturbe, affectueusement, dans vos efforts. Cette rencontre exaspérante est compensée par un bonus de 50 points. Citons encore le cas du lancer de disque où le choix d'un mauvais angle de tir peut provoquer un accident dans le public, récompensé par un « panic bonus ». On pourrait

Dans n'importe quelle épreuve une rencontre avec la redoutable Elmyra se solde par un bonus de compensation.

Dans le générique de fin, on vous donne un nouveau code. Surprise, vous disposez maintenant d'un practice !

Leçon d'histoire

Quand les archéologues procèdent à des fouilles sur les sites de l'aire secondaire du jeu vidéo, ils leur arrivent parfois de mettre à jour une borne d'arcade nommée Hyper Olympic. « Mais qu'est ce qu'il vient nous embrouiller la teuté avec ses antiquités, le père Wolf ? » Vous êtes en droit de vous interroger. Sauf que, et je tenais simplement à souligner, ce hit de l'époque est strictement identique dans son déroulement à la cartouche qui nous intéresse aujourd'hui. En effet, Hyper Olympic simulait un décathlon dans lequel s'affrontaient deux joueurs au travers de diverses épreuves d'athlétisme. La gestion des concurrents s'effectuait à l'aide de deux boutons de vitesse (sur lesquels il fallait appuyer comme des forcenés) et d'un autre destiné au lancer. À de rares exceptions près, Wild & Wacky Sports utilise le même principe de jeu que celui employé il y a dix ans, mais offre quand même une ambiance sensiblement plus fun...

Les mauvaises manips peuvent se solder par des échecs. Les dents de Buster en font la douloureuse expérience.

LES ÉPREUVES TOONS

Lancer de glace.

Sprint de poulet.

Haltérophilie.

Vol libre.

Course de ski acrobatique.

Lancer du disque.

Course d'obstacles.

Saut à la perche.

Natation.

Saut à l'élastique.

Déboisement sportif.

C'est pourtant clair !

En plus du menu practice, vous avez accès à de nouvelles épreuves de sprint et d'endurance.

Avis en vrac

DIDOU : « Wacky Sports est probalement l'un des softs les plus fun jouables avec le Multitap. En plus, il fait preuve d'originalité et de beaucoup d'humour. Bon, c'est sûr, y a pas de bazooka thermo machin, ni de rotateuse à balle perforeuse anti-radiations plasmiques, mais bon il n'y a pas que la guerre non plus dans la vie Bubu. »

STEF LE FLOU : « Wacky Sports me rappelle cette douce époque où nous nous réunissions à plusieurs pour de frénétiques parties de Décathlon. Parties au cours desquelles il nous arrivait fréquemment d'exploser une manette. Bref, Wacky Sports est également un jeu très convivial auquel il est plus que conseillé de jouer au moins à deux. Les épreuves sont simples et permettent à tous de s'amuser sans se prendre la tête, ce qui dans ce genre de jeu est un gage de qualité. »

BUBU : « Bof, bof... D'accord, il s'agit d'un jeu très convivial avec le quadrupleur, mais les épreuves ne sont ni vraiment fun, ni très techniques, ne proposant donc aucun challenge à long terme. Sympa sans plus. »

TOONS SPORTIFS
Bien que physiquement très différents, les quatre Toons ont tous les mêmes caractéristiques. Ils partent donc tous sur un pied d'égalité dans les épreuves.

multiplier les exemples, mais tous ces gags sont bien plus savoureux lorsqu'on les découvre par soi-même.

UN CODE QUI TUE

Voilà, vous savez tout ou presque sur le jeu. Car il me faut encore vous parler du mystérieux code donné à l'issue du générique de fin. Il faut être patient puisque ce dernier dure une bonne dizaine de minutes, mais une fois en possession du code, vous

L'épreuve de parachute ascensionnel se solde par une phase d'approche finale. Mode 7 et rotations sont au rendez-vous.

accéderez à un practice pour chaque épreuve et à un menu marathon vous offrant l'opportunité de vous essayer à la course à pieds sur plusieurs distances allant du 100 mètres au marathon (42,195 km). Bon courage ! S'il fallait encore une preuve pour vous convaincre des nombreuses qualités de Wild & Wacky Sports, sachez qu'à la rédaction il n'y a guère que Bubu qui n'y a trouvé aucun intérêt en raison de l'absence de mitrailleuse à plasma.

Wolfen Dizzy

Super Nintendo
WILD & WACKY SPORTS

éditeur	KONAMI
genre	SIMU. SPORTIVE
joueur(s)	1A4
sauvegarde	MOTS DE PASSE
continue	3
difficulté	PROGRESSIVE
durée de vie	LONGUE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 95%

en résumé

Les Toons se mettent à l'heure du sport pour notre plus grand plaisir et pour le malheur de nos paddles. Ambiance fun et toon garantie.

GRAPHISME 95%
Comme tous les jeux mettant en scène des héros de DA, celui-ci est superbe.

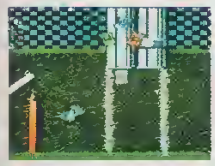
ANIMATION 95%
A l'instar du graphisme, l'animation est digne d'un dessin animé.

SON 92%
La musique est entraînante et correspond à merveille à l'esprit du jeu.

JOUABILITÉ 95%
Bien que bourrin, ce dessin animé est d'une jouabilité exemplaire.

100 95 92% 85 80 75 70 65 60 55 50

DEVENEZ UN AS AU VOLANT DES MICRO MACHINES !



Micro Machines, le jeu le plus fun et le plus convivial de cette fin d'année, arrive sur Super Nintendo et Game Boy.

Aux commandes d'un véhicule miniature, sayez le plus rapide contre la montre ou vos adversaires (jusqu'à 4 sur Super Nintendo et 2 sur Game Boy), sur des parcours tracés dans les environnements les plus délirants : une table d'écolier (attention aux taille-crayons, stylos ou classeurs), un établi (attention aux écrous et boulons, aux tournevis ou à la colle), une table de cuisine (attention aux oranges, au miel ou au lait), un billard...

Le choix de votre pilote vous appartient et le type de véhicules tels que le 4x4, la F1, le tank ou l'hélicoptère est déterminé par le parcours.

Alors à vos marques, prêt... foncez !!!

PICOM *2,19F la minute

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

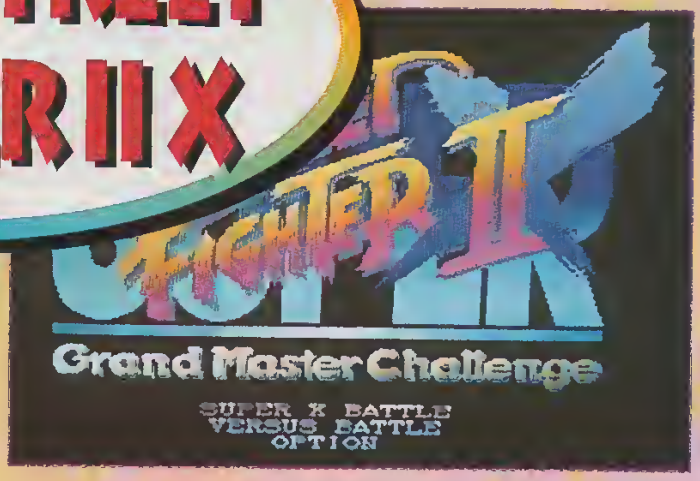
GAME BOY

SONY GAME LINE *
NOUVEAUTÉS & CONCOURS SUR LE
36 68 22 02

Codemasters

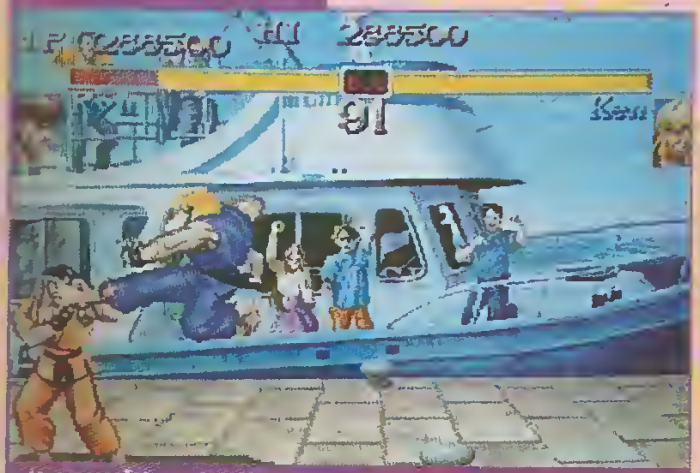
SONY ELECTRONIC PUBLISHING

SUPER STREET FIGHTER II X



Street Fighter : un mythe, une légende. Il constitue un phénomène de société planétaire que nul ne peut ignorer. Son arrivée sur 3DO représente un atout majeur pour cette console.

Super SF II X (aussi appelé Super SF II Turbo) part avec tous les atouts. Développé par Capcom lui-même, il bénéficie en plus de la toute récente technologie 32 bits des consoles. Un ratage aurait été incompréhensible. Heureusement, la logique est respectée. Contrairement à ce que nombre de béotiens attardés prétendent sottement, le Super SF II X n'est pas un Super SF II à peine amélioré. Les plus qu'il apporte sont nombreux. D'abord, chaque personnage bénéficie de nouvelles animations, de nouveaux coups et parfois même de nouveaux pouvoirs spéciaux. Résultat, on atteint le degré ultime de la technique.

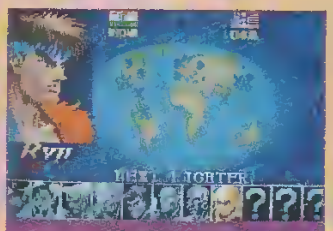

Ken possède toute une nouvelle panoplie de coups de pied très efficaces pour casser la garde de son adversaire.

Faut-il craquer ?

La question que beaucoup d'entre vous se posent, c'est de savoir si Super SF II X vaut vraiment le coup et justifie l'achat d'une 3DO. Eh bien, oui et non. Si vous êtes un fan absolu de Street Fighter, comme moi, ça peut se concevoir. Cette version est en effet d'une qualité exemplaire (c'est la meilleure existant à ce jour sur console) et sa durée de vie peut se compter en centaines d'heures. Maintenant, si vous « appréciez » seulement le jeu (un peu comme Ino, qui joue n'importe comment mais s'amuse bien), ce n'est peut-être pas la peine. Ce Super X sera sans doute décliné sur d'autres consoles (Super Nintendo ou Megadrive) dans un avenir proche. Alors c'est sûr, la réalisation sera un chouïa moins réussie,mais seul un œil expert saura apprécier les différences. Je tiens à signaler que le paddle d'origine de la 3DO la plus répandue (la Panasonic) n'est pas du tout pratique : achetez plutôt un de ces adaptateurs vendus dans certaines boutiques qui permet de connecter un paddle Super Nintendo sur votre bécane.

Les personnages de fond, sur 3DO, sont plus fins et mieux dessinés que sur les versions 16 bits. Comparez, vous verrez.

Les enchaînements possibles sont innombrables et l'apprentissage d'un seul personnage prend des dizaines d'heures. De plus, Capcom s'est offert le luxe d'inclure un personnage caché dans son jeu. Gouki, frère du maître de Ryu et Ken, vous attend à la fin du tournoi (quand vous ne perdez pas) et remplace Vega (nom japonais) en guise de dernier boss.


En effectuant un parcours sans faute pendant le tournoi, vous aurez l'insigne honneur de rencontrer Gouki. Bon courage.

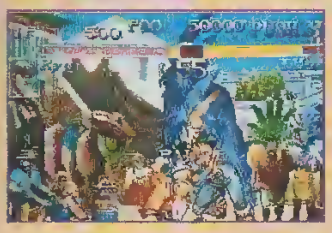
Si, dans l'absolu, Super SF II X ne peut souffrir aucune critique (je me mets à genoux devant ce jeu), il nous est tout de même permis de signaler que certains détails sont un peu décevants. D'abord, vous avez droit à moins de menus que n'en propose le Super SF II SNES ou MD (pas de

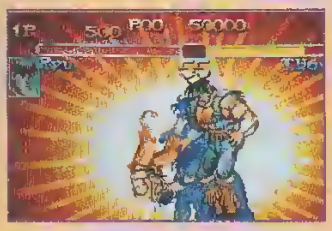
La version 3DO ne propose aucun scrolling au niveau des décors. Par exemple chez Blanka, les nuages restent fixes.

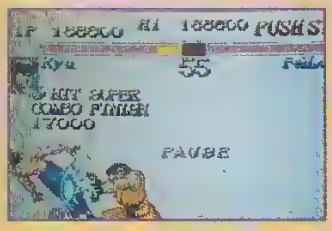
SUPER STREET FIGHTER II X

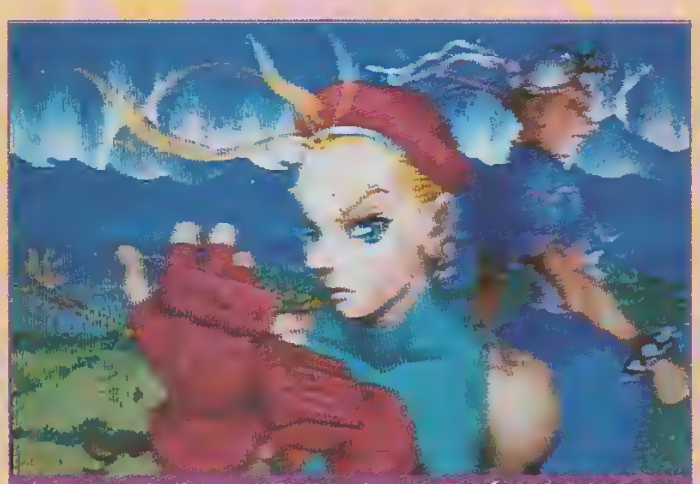
éditeur	CAPCOM
genre	STREET FIGHTER
joueur(s)	1 OU 2
sauvegarde	NON
continue	INFINI
difficulté	VARIABLE
durée de vie	INFINIE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 99%









Cette superbe image qui nous a dans le passé servi de couv est aussi présente dans Super Street Fighter IIX sur 3DO. Bravo !

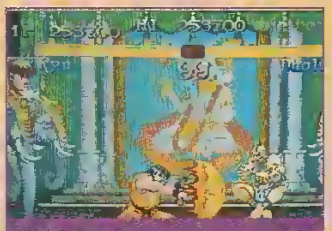
Sagat, toujours aussi sauvage, ne possède pas de nouveau pouvoir spécial. Mais bon, il était déjà hyper complet, le bougre.

LES NOUVEAUTÉS

La principale innovation de cette version X est bien sûr la présence de super pouvoirs. Lorsque vous les exécutez, une rémanence bleutée suit votre personnage dans ses déplacements. Et chacun dispose d'une nouvelle palette de coups et animations.

time ou group challenge par exemple). C'est dommage. On aurait également apprécié, comme me le souffle fielleusement ce cher Iggy, quelques séquences vidéo en extra qui nous auraient prouvé que le CD était exploité à fond. Mais enfin, tout cela reste assez secondaire. Toujours est-il que l'essence même du jeu demeure d'une pureté absolue. Fans de Street Fighter, prosternez-vous devant cette version 3DO.

Chris,
dévoué corps et âme à Capcom.



Le fameux pouvoir de téléportation de Dhalsim est toujours aussi utile. Demandez à Ryu ce qu'il en pense...

en résumé

Le simple nom de Street Fighter est synonyme de hit en puissance. Cette version Super X, très réussie, pourrait bien faire décoller les ventes de 3DO.

GRAPHISME 95%
Ça n'est pas encore tout à fait l'arcade, mais on s'en rapproche beaucoup.

ANIMATION 98%
Ça bouge vite, bien, et les personnages sont divinement animés.

SON 98%
Les thèmes du jeu sont réorchestrés avec bonheur sur CD.

JOUABILITE 98%
Résolu le problème de paddle, le jeu en lui-même se révèle excellement jouable.

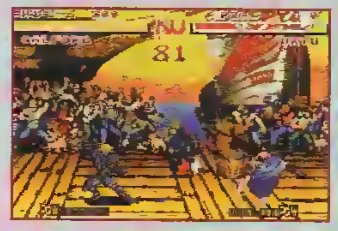
SAMURAI SHODOWN

Super Nintendo

Vous aimez entendre votre lame fendre le vent et atteindre directement le cœur de votre adversaire. Votre but : détruire tous vos ennemis. Alors n'hésitez pas à affûter vos paddles car seuls les plus déterminés d'entre vous parviendront à maîtriser Samurai Shodown.

Takara continue ses conversions de jeux de baston Neo Geo sur les machines « populaires ». Après Art of Fighting et la série des Fatal Fury, c'est au tour de Samurai Shodown d'être adapté sur SNES. Et Takara commence à maîtriser ce travail, car malgré la très grosse différence de puissance (et de taille cartouche !) entre les deux machines, on obtient un très bon résultat.

Le jeu, novateur, ne reprend pas le même style que les autres jeux de baston en proposant des combats à l'épée où s'affrontent des samurai, ninjas et autres guerriers japonais. Certains peuvent même se faire aider d'un animal. Les Nippons ne sont pas

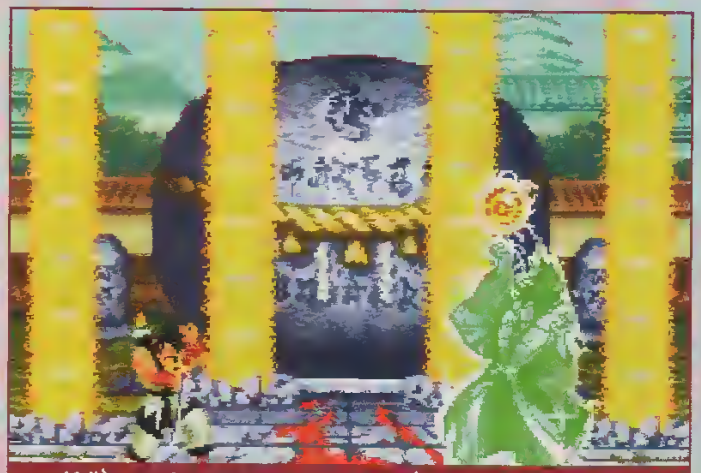


BÊTES DE COMBAT

La présence d'animaux est l'un des atouts de Samurai Shodown et une grande nouveauté dans le domaine des jeux de combat. Vous pouvez admirer Poppy le chien de Galford qui n'hésite pas à sauter à la gorge de son adversaire dès que son maître lui en donne l'ordre. N'oublions pas le faucon de la jolie jeune fille qui est aussi efficace qu'inattendu.

« Mouais... bof », l'avis de Chris, pas convaincu

« Tiens, alors ça c'est rigolo. D'habitude, Terry et moi, on a à peu près les mêmes goûts en matière de jeux de combat. Street Fighter nous exalte, Fatal Fury nous tire des larmes de gratitude... Et puis là non, c'est le clash, la divergence d'avis total. Curieux. De toute façon Samurai Shodown, sur Neo Geo, m'avait surtout impressionné au niveau de la réalisation. Côté jeu, il ne m'avait que moyennement branché.
Il faut croire que je préfère les bons gros pains à la main plutôt que les coups de sabre. Je n'ai jamais vraiment réussi à me faire à cette jouabilité. Sur Super Nintendo, même topo, sauf que là, je ne suis même plus impressionné par la beauté du jeu. On pourra toujours me dire que pour une SNES, c'est vraiment pas mal, moi ça me laisse froid.
Et puis je trouve le jeu trop lent, pas assez excitant... Gonflant, quoi. De toute façon, cela n'a pas beaucoup d'importance. Heureusement, King of Fighters'94 vient de débarquer. Là, Terry et moi, on a fait la paix... »

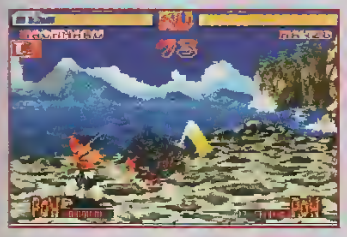


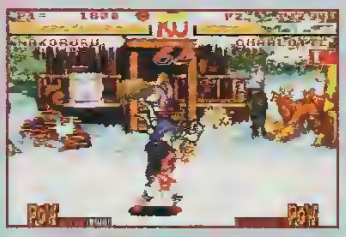
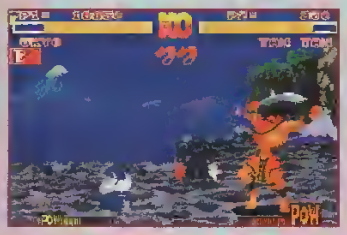
Voilà ce qui peut arriver quand on énerve le dernier boss. Plutôt impressionnant, non ?

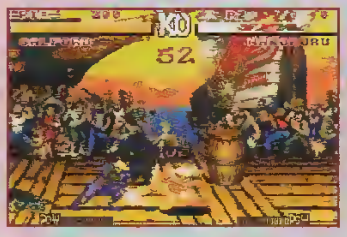
SAMURAI SHODOWN

éditeur
TAKARA
genre
BASTON
joueur(s)
1 OU 2
sauvegarde
NON
continue
INFINI
difficulté
FACILE
durée de vie
LONGUE
prix
A B C D E F

PLAYER FUN 90%





NE SOYEZ PAS BOURRIN !

C'est vrai qu'au premier abord, Samurai Shodown semble très bourrin. Mais c'est faux. Pour vous en convaincre, je vous conseille d'y jouer pendant un petit moment. En effet SS se révèle être un jeu subtil qui demande une assez bonne maîtrise des persos. Comme le prouvent ces images, certains pouvoirs vous permettent de passer en dessous des attaques adverses. Tandis que d'autres sont plutôt gênantes : la plupart du temps, en effet, elles ne touchent pas votre opposant.
Pour les puristes des jeux de combat, SS ne se présente donc pas comme la référence en matière d'enchaînement mais il est plus fin qu'on pourrait le croire.

En résumé

À côté de la baston gore de MK 2 et de l'indétrônable Super Street Fighter 2, Samurai Shodown fait partie des meilleurs jeux de combat sur SNES.

seuls représentés puisqu'une petite Française pratiquant l'escrime vient troubler tout ce joli monde. Comme sur Neo Geo, vous pouvez manier douze personnages plus un boss (faites A, Y, X, B à l'apparition du logo Takara. Un son résonne. Appuyez alors quelques secondes sur L et R jusqu'à l'affichage de l'écran de choix des persos) en sachant que chacun d'eux a son style de combat. Par contre les fameux zooms sont absents de cette version. Quel dommage ! La version SNES apporte néanmoins une nouveauté : le mode « count down », dans lequel devez éliminer un maximum d'adversaires en un minimum de temps. Finalement, cette version est très convaincante. On peut lui reprocher la trop petite taille de ses sprites et sa lenteur parfois très énervante. Mais le résultat tient bien la route et cette cartouche se révèle être un bon jeu de combat, très original, pouvant même ravir les pires accros de Street Fighter.

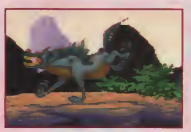
Terry,
rengaine son Katana pour KOF'94.

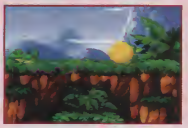
GRAPHISME 94%
Les décors sont tous d'une très bonne qualité, proche de la Neo Geo.

ANIMATION 83%
Les persos et les animaux bougent bien malgré leur lenteur.

SON 93%
Les musiques sont spéciales mais elles collent parfaitement à l'ambiance du jeu.

JOUABILITÉ 98%
Rien à dire, ça répond au doigt et à l'œil même si le jeu s'avère lent.





FIGHT LIKE A BRAVE

Voici six des ennemis qui vous attendent tout au long du jeu. Si les caméléons ou les porcs-épics, assez petits, sont relativement inoffensifs, il en va tout autrement des hyènes ou des léopards, beaucoup plus prompts à vous asséner un coup de griffes ou de croc.

Lorsque vous arrivez enfin en haut de la cascade, vous pouvez pousser un ouf ! sincère de soulagement. Quelle épreuve...

Cet énorme gorille ne vous donnera pas de fil à retordre si vous êtes patient. Inutile de chercher à lui foncer dessus.

se produit un phénomène de lassitude bien compréhensible. En effet, même si ce jeu est, à mon avis, excellent, il est certain qu'il n'innove pas par rapport aux autres productions de sa catégorie (le fait que ce soit toujours du Disney-Virgin y est aussi pour quelque chose). Résultat : l'habitude nous fait croire l'excellent passable et on trouve des défauts à un jeu qui mérite pourtant bien des éloges. C'est dommage.

Chris,
l'allure léonine (surtout au réveil)

Arrivé à la fin du niveau 7, Simba regarde le ciel étoilé et y voit apparaître le visage de son père. C'est presque touchant.

Super Nintendo

THE LION KING

éditeur: VIRGIN
genre: PLATE-FORME
joueur(s): 1
sauvegarde: NON
continue: 3
difficulté: CORSEE
durée de vie: MOYENNE
prix: A B C D E F

95%

PLAYER FUN 95%

En résumé

Aussi réussi que sur Megadrive, Lion King est un classique qui réunit des qualités suffisantes pour être qualifié d'excellent.

GRAPHISME 93%
Les niveaux ne sont pas tous égaux mais l'ensemble reste plus que correct.

ANIMATION 98%
Simba se déplace avec une fluidité désarmante. Disney Animations est là...

SON 96%
Musiques très réussies et sons d'ambiance efficaces.

JOUABILITE 92%
Bonne réponse des commandes mais certains passages sont... Argh !

100 90 85 80 75 70 65 60 55 50

RETURN OF THE JEDI

Super Nintendo

Dans ce dernier volet des adaptations de la fameuse trilogie cinématographique, on reprend les mêmes et on recommence. L'originalité s'est sérieusement émoussée mais la « force » souffle toujours. Va donc, jeune jedi !

ZOOM SUR LES SCÈNES 3D

Les niveaux en 3D des « Star wars » n'ont jamais été vraiment transcendants. Ici, celui se déroulant dans le désert en landspeeder n'est pas mal. On est par contre déçu par l'adaptation de l'impressionnante scène se déroulant en bikers dans la forêt. Quant à la dernière, en vaisseau à travers l'Étoile noire, elle est carrément psychédélique !

Tout comme le film, le jeu vous promène de la planète Tatooine à la planète Endor, pour finir sur l'inévitable Étoile noire, après quelques virées dans l'espace. Cela à travers une douzaine de niveaux alternant scènes de plate-forme fortement mâtinées de tir à gogo, et stages de shoot them up en 3D, le tout entrecoupé de séquences relatant le scénario. Afin de réussir les diverses mission, et buter des dizaines d'ennemis, vous pouvez incarner cinq personnages — de Luke à un Ewok —, possédant chacun son arme propre, voire même une aptitude particulière. Ces caractéristiques vont de la colère destructrice

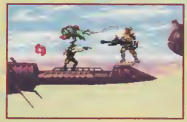
Combat entre Luke et l'Empereur qui envoie des éclairs perforer le sol afin de précipiter le héros dans le vide.

L'avis des autres, plutôt déçus

MEGADETH : « À vrai dire j'ai été déçu par ce soft. Je m'attendais à quelque chose de relativement novateur et voila que je me retrouve devant un nouveau Super Star Wars. Alors d'accord, le jeu est agréable et les fans de la série s'en contenteront, mais franchement un tel film méritait une bien meilleure adaptation. » MILOUSE, le retour (avec son avis laser) : « Globalement, je dois quand même dire que le troisième volet me déçoit. Au contraire de Didou Gay, je préfère les graphismes de Super Empire Strike Back. D'autre part, il semble moins long (sur la foi de Didou). Enfin, les scènes 3D ne m'ont vraiment pas emballé. Par contre, c'est toujours aussi bourrin ! » IGGY : « Ils sont cools chez JVC. Ça fait deux ans qu'ils nous balancent toujours le même jeu avec une candeur désarmante. Alors, la première fois j'ai adoré. La deuxième, j'ai manifesté un intérêt poli. La troisième, je m'em... Mais c'est inouï de s'em... comme ça ! Bon allez, j't'en veux pas Jedi mais je préfère aller faire une balade avec mon pote Earthworm. »

DE NOMBREUX HÉROS...

Luc Marchedansleciel.


Solo avec son bô chapeau.

Princess Leia, star & couronne.

Chewie lé plou fort !

David Téné, l'Ewok.

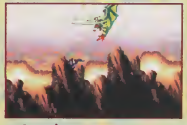
Encore Luke ! incontournable.

... SOUTENUS PAR LA FORCE

Réfléchir et non tirer.

Grimper grâce à ses flèches.

Passage secret !


Contrôle mental du sabre.

Scène cinématique.

Un peu gros ce boss.

de Chewie aux pouvoirs jedi de Luke — qui lui permettent, entre autres, de devenir invisible ou bien encore de geler ses ennemis.
Le côté plate-forme n'a vraiment rien à envier à la plupart des purs jeux du genre. Il propose des passages secrets et même quelques séquences parmi ce qui se fait de mieux. D'une manière générale, on constate que la jouabilité a été améliorée dans ce dernier épisode, un peu moins difficile que les autres.
Malheureusement, le jeu est toujours aussi bourrin (si c'est moi qui vous le dis, vous pouvez me croire !). Souvent, des hordes d'ennemis se jettent sur vous de toutes parts, et vu que leur animation est relativement sommaire, l'action devient rapidement très confuse. En définitif, Return of the Jedi est tout aussi bon que ses prédécesseurs, pour ne pas dire identique... Cela constitue à la fois sa force et sa faiblesse.

Bubu,
au rapport Didou R-2 !

GRAPHISME 90%
Varié et agréable, un peu moins bon que celui de l'Empire Contre-attaque.

ANIMATION 79%
Les mouvements des sprites manquent un peu de détail et de fluidité.

SON 90%
Des musiques et bruitages issus de la bande-son du film, c'est superbe !

JOUABILITÉ 79%
Il y a pas mal de passages délicats, on s'en prend plein la tronche !

Super Nintendo
RETURN OF THE JEDI

éditeur	JVC
genre	TIR/PLATE-FORME
joueur(s)	1
sauvegarde	MOTS DE PASSE
continue	3
difficulté	ASSEZ ELEVEE
durée de vie	RESPECTABLE
prix	E

PLAYER FUN 85%

en résumé
Dans la continuité des deux épisodes précédents, Return of the Jedi clôt honorablement la série.
La suite, ce sera sur Ultra 64 vers 1998 ?

100 95 90 80 75 70 65 60 55 50

89%

Super Nintendo

INDIANA JONES GREATEST ADVENTURES

Vous qui êtes frustrés de n'avoir jamais découvert de trésors ni sauvé de blondes pulpeuses en mal de... bref, vous,

Mesdames, Messieurs, quelques minutes d'attention. Cette cartouche n'est pas constituée d'une ni de deux mais (roulements de tambour)... de trois aventures ! Faut tout de même souligner que ça s'appelle Indiana Jones Greatest Adventures ! Alors, au programme : « Les Aventuriers de l'arche perdue » où vous retrouverez les scènes clés du film : le 110 mètres haies avec en option la méga boule qui vous file le train, et une petite pause dans une auberge en flammes pour tirer votre ami des griffes du vilain nazi.

J'M'HALLUCINE OU QUOI ?

Waouh, les tofs de la mort ! Z'y va, bien sûr. J'sais comment y font, c'est de la « digitalivision ».

les aventuriers refoulés, réjouissez-vous car Indiana pointe enfin le bout de son nez.

Dans cette scène, vous devrez courir après la charrette en évitant si possible les bottes de paille. Une fois dessus, frappez !

Si vous en sortez indemne, vous vous attaquerez directement — pas de répit pour les héros ! — au « Temple maudit » pour un sauvetage express de petite n'enfante prisonnière, et ferez en prime une virée en wagonnet dans les profondeurs de la mine maudite. Enfin, vous n'échapperez pas à la « Dernière croisade » où vous rencontrez le gardien du Graal, et ferez un petit tour d'avion. Mais à part les scènes en mode 7, le soft reste globalement un jeu de plate-forme on ne peut plus classique (ce qui ne veut pas dire mauvais) qui saura séduire

INDIANA JONES
GREATEST ADVENTURES

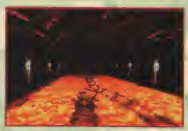
éditeur: JVC
genre: PLATE-FORME
joueur(s): 1
sauvegarde: MOTS DE PASSE
continue: LIMITE
difficulté: VARIABLE
durée de vie: COURTE
prix: A B C D E F

PLAYER FUN 80%

85%

MON ROYAUME POUR UN MOB !

Oh z'y va l'autre, il est ouf de la mort le keum ! Il fait de la luge sur un bateau pneumatique ! Y fait même des « secours » en wagonnet.



La première scène du « Temple maudit » se déroule dans un resto où Indy doit trouver un antidote. Attention, ça canarde sec.

les fans du genre avec tout un tas de vies cachées et d'astuces dans le genre. On reste néanmoins déçu par la qualité des graphismes, le point noir du jeu. Certains stages sont magnifiques et d'autres très laids. Mais Indiana Jones reste quoi qu'il en soit très fun à jouer et sait varier les phases de jeu. Et puis bon, le plus célèbre des archéologues aventuriers, mérite tout de même un certain respect.

El Didou,
l'aventurier de l'arche perdue du temple maudit de la dernière croisade de Pouilly-sur-Yvette.

En résumé

Même si Indiana Jones Greatest Adventures est un bon jeu de plate-forme, on reste perplexe quant à sa qualité graphique.

NON MAIS C'EST QUOI CE SOUK ?

Au Caire, vous devrez user de votre fouet pour atteindre les toits. Fouillez bien, beaucoup de vies s'y cachent. Y a-t-il un expert dans la salle ?

L'avis de Maurice Benguigui

« Ma parole sur la vie de ma mère je peux pas croire ce que je lis là ! Trois aventures sur une seule cartouche ! Faut que j'enlève mes Rayban en écailles de tortue que j'vois plus clair, c'est pas possible ! Purée mais c'est une affaire en or ! Imagine, si j'en achète trois ça m'en fait neuf pour le prix de trois ! Et puis les musiques, aïe, aïe, aïe mon ami ; c'est du top classe ! Même les frères Nacash y font pas mieux et pourtant c'est des pros ; t'as vu leur dernier concert ? Les vestes en chevron c'est du Benguigui pur style ! Bon allez faut que je me sauve je vais aller retirer quelques Pascal avec ma carte Extra gold maxi platine — que tu peux retirer jusqu'à 6 000 francs toutes les trois heures — et je fonce avec ma Porshe m'acheter Indiana Jones. Purée avec un peu de chance je pourrai l'avoir pour quelques caleçons Benguigui. Allez roule, roule et puis tu passes au magasin quand tu veux ! »

GRAPHISME 75%
Très irrégulier. On voit aussi bien de somptueux décors que de grosses daubes.

ANIMATION 80%
On ne va pas trop se plaindre, c'est plutôt correct dans l'ensemble.

SON 88%
De belles musiques d'ambiance en particulier celle du « Temple maudit ».

JOUABILITÉ 85%
Tout repose sur votre adresse au fouet. La prise en main difficile fait partie du jeu.

MICHAEL JORDAN
CHAOS IN THE WINDY CITY

Super Nintendo

Les éditeurs ne savent décidément plus quoi inventer pour exploiter leurs licences. Après Shaquille O'Neal, maladroitement utilisé dans un jeu de baston, c'est Michael Jordan qui fait ses classes dans le jeu de plate-forme... avec un peu plus de succès semble-t-il.

THE STORY

Les coéquipiers de Michael Jordan ont été kidnappés par un professeur fou. Pas de panique, le grand MJ va délivrer tout ce beau (et grand) monde. Il devra inspecter toute une ville, où l'attendent les sbires du professeur. Et c'est armé d'un ballon de basket qu'il compte mener sa mission à bien ! Les tirs du ballon s'apparentent en fait à ceux d'une arme à feu classique. Le jeu rejoint d'ailleurs le genre plate-forme habituel si l'on fait abstraction des références au basket, comme les ennemis en forme de sifflet ou avec un ballon de basket en lieu et place de tête. MJ peut courir, se baisser, sauter et tirer, les niveaux sont

L'interview

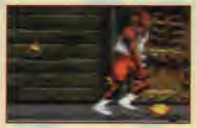
Thierry : « Incroyable mon p'tit Jean-Mimi, ça n'aaarrête plus avec le basket. Et que ça vole, ça saute et ça maaarque des paniers...
Jean-Mimi : Oui, tout à fait Thierry, mais remarquez tout de même que nous avons affaire ici à un jeu de plate-forme, ce qui est assez original il faut bien le reconnaître.
T. : Aaah ! mais ne me faites pas dire ce que je n'ai pas dit. Certes c'est original mais on a déjà vu ce genre de jeu avec le football plate-forme et croyez moi, le foot n'a rien à y gagner.
J.-M. : Tout à fait mais ici, c'est du basket plate-forme et le résultat est plus engageant que pour le foot, n'en déplaise à nos joueurs favoris et ce sur absolument tous les points.
J.-P.P. : Ha bah absolument hein, je crois que ce jeu il est plus rigolo que le jeu de foot-plate-forme-karateka-ninja, hein. Surtout qu'en plus, Michael, il saute partout et fait des trucs que j'avais encore même pas vu dans mes films préférés. Encore que j'aurais juste un petit reproche à lui faire... c'est qu'y faut plus réfléchir qu'au foot.

Propos recueillis par Stef le Flou.

Dépêchez-vous de grimper en haut de l'échelle pour buter ce sifflet d'arbitre qui vous nargue ! Vengeance, quand tu nous tiens...

On a déjà vu plus varié en matière de graphisme, mais l'intérêt du jeu ne repose heureusement pas sur un feu d'artifice graphique.

Les ennemis ont des comportements assez différents les uns des autres. Mais tous possèdent au moins un point commun : leur agressivité.



Les fans n'auront d'yeux que pour la star MJ. Qu'il chausse des baskets turbo, qu'il saute ou qu'il se prenne une mandale, il reste toujours très élégant.

La carte générale affiche les différents lieux de recherche, eux-mêmes divisés en secteurs (les niveaux), où sont cachés les otages, très bavards.

constitués de plusieurs écrans en hauteur et en largeur, avec des plates-formes reliées par des échelles, des ascenseurs, ou simplement à portée de saut. Bref la routine. La présence de quelques éléments (comme des interrupteurs et des portes dont il faut trouver les clés) contenant des ennemis ou des bonus, réhaussent l'intérêt.

MJ peut trouver de quoi panser ses blessures en cours de route, mais aussi et surtout de nouveaux ballons complètement « crazy ». Ceux-ci, contrairement à celui de base, sont en nombre limité. Certains sont des ballons à tête chercheuse (!), d'autres des boules de feu qui atomisent le sol au moindre contact, d'autres encore réagissent comme des boomerangs ou gèlent les adversaires. Avec de nombreux niveaux, une difficulté bien dosée, ainsi qu'une jouabilité et une réalisation soignées, MJ mérite le détour.

Milouse,
toujours prêt pour la rescousse.

GRAPHISME 80%
Rien de bien génial, mais pas de reproche particulier non plus.

ANIMATION 82%
Même remarque que pour les graphismes. La qualité reste moyenne.

SON 75%
Vous devriez relire une troisième fois deux cases au-dessus...

JOUABILITÉ 80%
On a parfois du mal à atteindre certaines plates-formes, mais on s'amuse.

Super Nintendo
MICHAEL JORDAN CHAOS

éditeur	EA/OCEAN
genre	PLATE-FORME
joueur(s)	1
sauvegarde	MOTS DE PASSE
continue	NON
difficulté	MOYENNE
durée de vie	SUFFISANTE
prix	●●●●Ⓔ

PLAYER FUN 88%

84%

En résumé

Les fans de MJ seront comblés par l'environnement « basket », les autres pourront trouver MJ Chaos In the Windy City intéressant et jouable.

100 95 90 80 75 70 65 60 55 50

Super Nintendo

ANIMANIACS

Impossible d'échapper aux nouveaux héros de Spielberg, les Animaniacs envahissent nos programmes TV et nos consoles. Va falloir faire preuve de courage pour supporter toutes leurs pitreries. Allez, moteur !

Après une version Megadrive plutôt axée action/réflexion, le trio infernal déboule chez Nintendo pour un jeu on ne peut plus loufoque. On joue avec les trois persos à la fois, mais contrairement à la version Sega, Wakko, Dot et Spooky sont sensiblement égaux. Une seule question devrait vous titiller les neurones : « Ben pourquoi qu'y sont trois alors ? » À vrai dire, je m'interroge encore mais, dans les milieux autorisés, on s'autorise à penser (c'est de qui ça ?) que chacun d'entre eux représente une vie, ce qui change de la banale barre d'énergie. Et puis, ils peuvent aussi s'entraider de temps à autre en se grimpant dessus (voir encadré).

FRATERNITÉ
Si un membre du trio est capturé par ce gros plein de soupe de gardien, vous le délivrerez en grimpant en haut du réservoir.

« Hé psst ! Mademoiselle, vous finissez à quelle heure ? — Non mais pour qui tu prends morveux, va jouer plus loin ! »

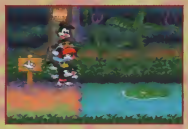
C'EST QUOI UN ANIMANIAC ?

Dans une course folle contre des voleurs de scripta, vos potes vont traverser les studios de la Warner. Le jeu est 100 % plate-forme mais dans le genre « du bon rien que du bon ». Les décors classieux vous feront découvrir moultes pastiches des plus grandes productions ciné américaines (Star Wars, Les Dents de la mer, Terminator, King Kong...). Les niveaux font preuve

ANIMANIACS

SANS FILET !

D'une simple pression du doigt, vous pouvez rassembler les membres de votre troupe qui une fois les une sur les autres (du calme les zoophiles) atteindront tout ce qui est haut perché.



Remake « sympatoche » des Dents de la mer avec de très beaux requins toons qui, malgré leurs grosses dents, font plutôt rire.

d'une grande diversité si bien que l'on n'a jamais (ou presque) l'impression de faire deux fois la même chose. La loterie permanente est aussi une bonne trouvaille qui donne du rythme au jeu (en récoltant des pièces, vous actionnez une loterie qui vous permet de ressusciter vos persos, de gagner des continue...). Bref un soft agréable signé Konami qui ne révolutionne pas le genre mais a le mérite d'être beau, drôle et surtout de m'avoir fait apprécier au moins une fois les Animaniacs.

El Didou,
dur et surtout dingue.

éditeur	KONAMI
genre	PLATE-FORME
joueur(s)	1
sauvegarde	OUI
continue	VARIABLE
difficulté	MOYENNE
durée de vie	2 MOIS MAXI
prix	A B C D E F

89%

PLAYER FUN 80%

en résumé

Un jeu qui enchantera les fans de la série et qui pourra même, grâce à sa beauté, charmer tous ceux qui n'aiment pas ces pestes d'Animaniacs.

MA SORCIÈRE BIEN-AIMÉE

Dans ce niveau, vous devrez suivre le lapin d'Alice sur un balai magique. Prenez les mêmes chemins que le rongeur pressé pour arriver à la fin.

« Je les hais ! », l'avis catégorique d'El Didur

« J'ai beau essayer, je peux pas. C'est plus fort que moi, je hais ces saletés de... de bestioles.
Le jeu, passe encore, mais alors le DA, je le vomis, il me sort par les trous de nez. Si je pouvais, je leur ferais exploser la tronche à ces faces de rats. Ils sont à la fois débilisants, fatigants et méchants, moi qui pensais que seul Thierry Ardisson en était capable.
Rien que la musique du générique me file des boutons, j'en suis à mon quatrième téléviseur foutu en l'air à cause de ces crétins (ben oui quand je trouve pas la télécommande je casse, c'est bête je sais, mais dans ces moments-là je ne me contrôle pas). Tout cela reste bien sûr purement personnel et je comprendrais que certains d'entre vous adorent cette série, il y en a bien qui aiment Sailormoon ! Alors pourquoi pas ça ? »

GRAPHISME 90%
Aussi chatoyant que dans le dessin animé, c'est vraiment chouette.

ANIMATION 90%
Si vous cachez la console, vous pourrez faire croire que c'est un vrai DA.

SON 85%
Des musiques très sympathiques, mais un tantinet soûlantes lorsque l'on perd.

JOUABILITÉ 80%
On a parfois un petit peu de mal à évaluer les sauts et les atterrissages.

100 95 85 80 75 70 65 60 55 50

JURASSIC PARK 2

Super Nintendo

M'enfin, tu vas me lâcher les godasses ! Mais oui, on va en parler de ton jeu. Bon, maintenant tu arrêtes de mordiller mon pull

Ne parlez plus de la poule aux œufs d'or mais du « dino aux œufs d'or ». L'animal préhistorique rapporte un max de pépettes en ce moment alors pourquoi ne pas en profiter ? Allez hop, un Jurassic Park 2 ! Avec de la chance, on aura aussi un petit film pour digérer le jeu. Si le premier JP (Jurassic Park) se rapprochait des jeux d'aventure (beaucoup de recherche de cartes et d'objets, avec aussi un côté arcade), le JP 2 se place sous le signe de l'action « à la Alien 3 ». Impossible en effet de ne pas comparer ces deux jeux puisqu'ils fonctionnent de la même manière : genre jeu d'action et de tir où l'on choisit ses missions, avec tout un tas d'armes limitées en munitions, et où l'on évolue à tâtons dans un climat de stress. Sans oublier, bien sûr, de détruire tous ceux qui vous barrent la route.

HELP ME !
Face au tricératop, vous ne faites vraiment pas le poids. Si vous le croisez, cassez-vous le plus vite possible ou alors...

ou je te mets une raclée... Ils sont vraiment pénibles les vélociraptors cette année.

Rex ! au pied. J'ai dit au pied nom de Dieu ! Bon ben puisque tu le prends comme ça, mange-toi donc quelques bastos.

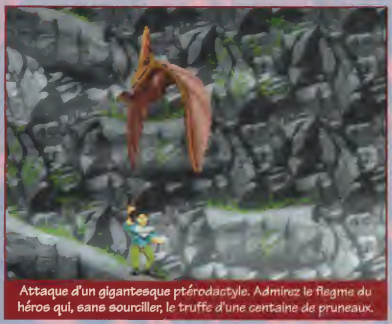
« DINOSAURE À LA DAME »

Le but de la mission est de récupérer le contrôle de l'île. Attention, vous n'êtes pas seul sur le coup et vous devrez faire face aux attaques conjuguées de dinosaures en tout genre et d'ennemis humains. Chaque joueur

JURASSIC PARK 2

SUR QUI ON TIRE ?

Vos ennemis seront bien sûr de gros dinosaures mais aussi des humains. Prenez garde au choix des armes, certaines d'entre elles sont inefficaces contre l'homme.



Attaque d'un gigantesque ptérodactyle. Admirez le flegme du héros qui, sans sourciller, le truffe d'une centaine de pruneaux.

dispose d'une bonne dizaine d'armes différentes (peut-être trop d'ailleurs) pour venir à bout de sa mission. Le perso est extrêmement jouable et il est surtout doté d'une superbe animation qui donne beaucoup de réalisme à ses attitudes. Vos ennemis sont pour une fois intelligents, ils vous chassent et vous poursuivent dans tous les recoins. Pas de doute, les fans du genre risquent fort d'apprécier JP 2 d'autant plus que l'on peut y jouer à deux. C'est pas beau la vie ?

El Didou,

salue tous les lecteurs de Martinique.

WELCOME TO JURASSIC PARK

Ce niveau, vous le traverserez plus d'une fois, avec quelques variantes dans les ennemis mais jamais dans les décors. Il vous sert de point de départ.

Rencontre d'un drôle de type

Avec un jeu pareil, nous étions tenus d'interviewer le « Serial bourrin » de la rédac, j'ai nommé : Bubu l'homme aux mille et un bazookas.

Didou : « Alors Bubu t'as vu le nouveau Jurassic Park ?

Bubu : Chut ! tu vois pas que je suis en train d'y jouer ! Faut pas faire de bruit quand je fais la guerre sinon... ben, il perd le Captain Bubu !

— Mais, c'est qui le Captain Bubu ?

— Ben, c'est moi, pour de faux, c'est mon nom de héros. Oh mais tais-toi, j'arrête pas de mourir. Saperlipopette il est duraille ce jeu !

— OK, je comprends, mais calme-toi donc un peu. (Il pète les plombs l'animal ! Ah, le service militaire, ça fait de sacrés ravages dans le cerveau !)

— Oh purée, t'entends la musique Didou ? C'est cool, on dirait qu'y a l'autoradio à Gillou dans la télé.

— Et à part ça, rien d'autre ?

— À propos de quoi ?

— ... J'abandonne. »

éditeur	OCEAN
genre	TIR/PLATE-FORME
joueur(s)	1 OU 2
sauvegarde	NON
continue	NON
difficulté	VARIABLE
durée de vie	1 MOIS
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 80%

en résumé

Réussie mais pas indispensable, cette cartouche 100 % action procurera beaucoup de plaisir aux amateurs de jeux de « boum boum, t'es mort ».

85%

100 95 90 85 80 75 70 65 60 55 50

GRAPHISME — 85%

Du bon boulot en général, particulièrement sur les décors et les dinos.

ANIMATION — 90%

Tous les persos se déplacent avec beaucoup de souplesse et d'aisance.

SON — 99%

L'excellente musique colle parfaitement à l'ambiance torride du jeu.

JOUABILITÉ — 85%

On s'embrouille un peu dans la tripotée d'armes, mais sinon ça roule.

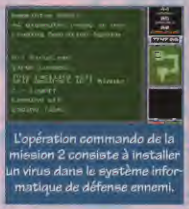
RED ZONE

Cette simulation d'hélicoptère n'a, contrairement aux apparences, rien à voir avec Desert Strike. Si vous aimez les challenges et les jeux sortant de l'ordinaire, arrêtez-vous.

Un dictateur de seconde zone joue les Saddam Hussein à la différence près qu'il possède avec l'arme atomique un argument certain vis-à-vis de la communauté internationale. Tout naturellement, vous êtes nommé pour neutraliser le potentiel nucléaire ennemi. Le seul moyen d'opérer en territoire adverse avec une relative discrétion consistant à utiliser un hélicoptère Apache, l'affaire n'est pas gagnée d'avance.

Vous êtes à la tête d'un commando de deux hommes et une femme qui doit remplir une succession de missions, chacune en deux temps. La première phase consiste à neutraliser les défenses ennemies au sol avant de poser votre hélico à proximité du site à détruire. Une fois à terre, l'un des trois personnages sort et, arme en main, explore un site déterminé. Votre but diffère en fonction des missions ; cela peut aller de l'installation d'un virus dans le système informatique de défense ennemi à la destruction d'une base de sous-marine. Toutefois, il faut savoir que ces missions se déroulent en temps réel et que chaque adversaire tué ou blindé détruit n'est pas remplacé. Il en va de même pour les réserves de fuel, de munitions, et les kits de réparation, en nombre limité pour toute la campagne. Il convient de progresser

Mission accomplie ! Le principal centre de communication ennemi vient d'exploser sous vos petits yeux émerveillés.



L'opération commando de la mission 2 consiste à installer un virus dans le système informatique de défense ennemi.

« De Diou ! », l'avis de Chris

« Red Zone est un bon jeu. Côté réalisation , les graphismes sont certes un peu dépouillés, mais le rendu visuel est assez extra-ordinaire. Ça n'est en aucun cas bâclé. Et puis Red Zone est un jeu qui vous demandera patience et intelligence. Les différents éléments dont vous disposez (armes, fuel...) doivent être gérés avec parcimonie et astuce. Mais tout n'est pas parfait. D'abord, le scrolling vous accompagne avec un temps de retard lorsque vous tournez sur place. On ne peut pas dire que ce soit tout à fait anormal (c'est une manière de retrouver l'inertie d'un hélico), mais c'est assez déstabilisant. Et puis, surtout, la difficulté du jeu est ahurissante. Vous pouvez être certain de mourir des dizaines de fois avant de passer une mission.

Et les choses se corsent, bien sûr, au fur et à mesure que vous avancez. Les jeux qui me font pleurer à cause de leur difficulté sont plutôt rares. Celui-ci me tire carrément toutes les larmes du corps... »

Red Zone alterne les séquences de combat aérien et les attaques commando à pied.

Alors que l'hélicoptère vole vers sa cible principale (le point orangé), un sous-marin nucléaire va différer l'attaque.

RED ZONE

Avant chaque opération commando, vous devez choisir lequel de ces trois héros doit accomplir la mission.

Grâce à la liaison satellite, vous disposez de précieux renseignements sur l'emplacement des positions ennemies.

très doucement et de rationner au maximum armes et kérosène. Ainsi, lorsque vous apercevez une colonne de chars parfaitement alignés, sachez résister à la tentation de faire un carton.

Globalement ce soft est très bien réalisé que ce soit au niveau de l'animation (et la gestion des décor en 3D) ou de la musique. Mais attention, son extrême difficulté exige une sacrée patience.

Wolfen

AMBIANCE GLAUQUE

Si, au bout de 24 heures, vous n'avez pas accomplie votre mission, ce sera juste le début de l'holocauste nucléaire. À force d'échecs répétés, vous aurez maintes fois l'occasion d'admirer la dernière image qui dégage indéniablement une certaine joie de vivre !

Durant l'attaque d'un bunker, votre personnage devra emprunter un moyen de locomotion souterrain.

éditeur	TIME WARNER
genre	SIMU/TIR
joueur(s)	1
sauvegarde	MOTS DE PASSE
continue	NON
difficulté	MISSION IMPOSSIBLE
durée de vie	EXCELLENTE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 92%

en résumé

Cette simu d'hélicoptère entrecoupée d'opérations commando à pied est d'une difficulté exceptionnelle. Un jeu destiné aux joueurs TRÈS chevronnés.

GRAPHISME 80%
Les graphismes sont de bonne qualité mais assez dépouillés.

ANIMATION 92%
La gestion des décors en 3D et les textures du sol sont impressionnants.

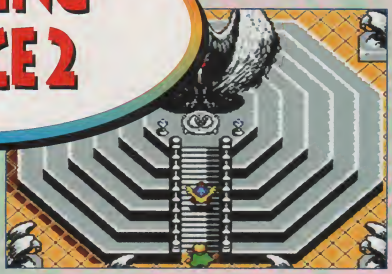
SON 90%
Les musiques accentuent l'aspect sordide de ce jeu.

JOUABILITE 91%
Jouabilité exemplaire. La prise en main dure quand même plusieurs heures.

100 95 90% 85 80 75 70 65 60 55 50

SHINING FORCE 2

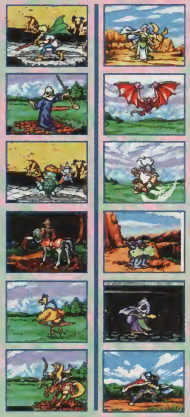
Décidément, cette fin d'année est riche en sorties de jeux de rôle sur toutes les machines. En attendant Soleil, le clone de Zelda made in Sega, penchons-nous sur le cas de Shining Force. Son unique défaut : des textes dans la langue de Shakespeare.



LES ACTEURS

À gauche, la Force Lumineuse composée de plusieurs races refusant de se soumettre aux armées maléfiques. À droite, quelques unes des créatures naturellement tournées du coté obscur de la lumière, autrement dit, les Ténèbres. Chacun cherche bien sûr à faire triompher sa cause.

PERSOS **MONSTRES**



Il y a eu Shining in the Darkness qui inaugurait le renouveau du jeu de rôle médiéval-fantastique. Ensuite, vint Shining Force qui bouleversa l'ordre établi en ajoutant à l'esprit RPG des notions typiquement wargame. Fort du succès rencontré, Sega remet ça en conservant l'osseature du programme pour en modifier simplement les données.

ON PREND LES MÊMES...

Quand on se retrouve catapulté dans ce second volet, on n'échappe pas à une sensation de déjà vu. Car Shining Force 2 propose un scénario identique et aussi linéaire que le précédent, à la différence près qu'il est

L'avis de Matt et d'El Didou

MATT : « J'aime tout particulièrement les deux Shining Force pour les combats qu'ils proposent. On y incame la totalité des personnages, chacun son tour, tous bénéficiant de capacités différentes : mobilité, force, déplacement, magie... Il faut donc agir de manière très stratégique, calculer chaque mouvement des adversaires et tenir compte d'un grand nombre d'informations. Ceux qui, comme moi, adorent ce type de combats finalement proches de ceux rencontrés dans certains jeux de plateau, ne se lasseront pas de Shining Force 1 et 2. D'ailleurs, j'ai bien dû recommencer (et finir) le premier volet trois ou quatre fois. D'autant plus que, maintenant, plusieurs niveaux de difficulté sont disponibles... De quoi prévoir de longues heures de plaisir. »

EL DIDOU : « Bon tu me laisses causer un peu du jeu s'te plaît ! Il est pas vrai ce mec, j'ai déjà pas beaucoup de place pour donner mon avis sur cette petite merveille mais si, en plus, il déborde sur mon texte... Qu'est-ce que je peux dire maintenant ? Ben rien. Y en a vraiment marre de Matt le Ouf ! »

La surface en vert foncé représente la zone dans laquelle un personnage peut se déplacer en un tour de jeu.

DES NOTIONS DE WARGAME

Entre chaque étape, vous avez la désagréable surprise de constater que les forces des Ténèbres vous attendent afin de livrer bataille. Les combats reposent sur des notions extrêmement simplifiées du wargame notamment celle du « tour de jeu ». Durant un tour de jeu, chaque personnage (allié ou ennemi) peut effectuer un déplacement suivi d'une action (lancer un sort, attaquer, utiliser un objet, etc.). Il faut savoir que les combattants, de quelque camp qu'ils soient, ne disposent pas du même potentiel de déplacement. Un nain par exemple se déplacera moins vite qu'un centaure. Pourtant, vos chances de succès reposent sur votre capacité à déplacer vos personnages en groupes compacts.

plus souvent entrecoupé d'événements que vous subissez en simple spectateur. Votre quête consiste à réunir deux joyaux (l'un dédié aux Ténèbres, l'autre à la Lumière), afin de neutraliser un démon. Pour cela, vous gérez une équipe de personnages à l'aide d'un menu d'icônes très ergonomique. Cela dit, les combats donnent à Shining Force ses lettres de noblesse. Fini les combats aléatoires, ici la stratégie est de mise. Vous devez tenir compte de facteurs tels que le potentiel de mouvements, les zones d'effet (pour les sorts), la portée (pour les armes), et ce pour chacun de vos héros. Si vos personnages sont représentés par de petits sprites sur le champs de bataille, dès qu'ils entreprennent une action (usage de magie, attaque...), une animation superbe vient l'illustrer. Si vous avez aimé le premier volet, vous tomberez sous le charme de celui-ci. Mais si vous ne connaissez pas cette saga, il est temps de vous y mettre.

Shining Wolf

Megadrive
SHINING FORCE 2

éditeur: SEGA
genre: JEU DE ROLE
joueur(s): 1
sauvegarde: OUI
continue: NON
difficulté: MOYENNE
durée de vie: LONGUE
prix: A B C D E F

PLAYER FUN 90%

90%

en résumé

Shining Force 2 est un jeu de rôle accessible à tous dont l'originalité réside dans un système de combat assez élaboré.

100 95 85 80 75 70 65 60 55 50

GRAPHISME 85%
Globalement, c'est excellent, même si quelques rares scènes sont affreuses.

ANIMATION 94%
Les séquences animées illustrant les combats sont superbes.

SON 88%
Le son contribue à créer une ambiance stressante. Un peu lassant quand même.

JOUABILITÉ 92%
Le jeu utilise un menu d'icônes un peu troublant au début mais très ergonomique.

THE PAGEMASTER

Megadrive

The Pagemaster va vous faire découvrir le monde enchanté d'un enfant assoiffé de lectures et de découvertes. Alors ne tournez surtout pas la page car vous manqueriez une aventure digne des meilleurs contes de fées.

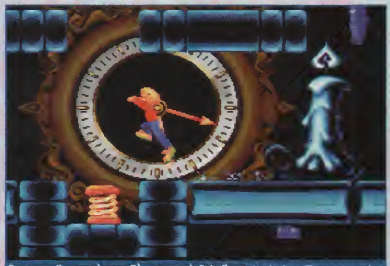
UN MONDE FÉERIQUE

Tous les livres proposent des thèmes différents (horror, adventure, fantasy...) et donc de nouveaux décors et des ennemis inconnus. Ici vous rencontrerez le loup des « Trois Petits Cochons ». Méfiez-vous de lui car d'un seul souffle, il peut vous propulser jusqu'à l'autre bout de l'écran. Un stage particulièrement fun.

Le jeu précède le film qui sortira dans quelques semaines. La vedette est tenue par un sale môme capricieux et milliardaire, qui passe son temps à rater l'avion. Et, en plus, il a un nom et un prénom imprononçables : Macmwalay Culpine. Enfin bref, le Jordy des Amériques est de nouveau le héros d'un jeu vidéo (souvenez-vous de Home Alone). Mais pour une fois, ce n'est pas mal du tout. Sur le genre, pas de doute : c'est du plate-forme et du bon ! Les niveaux plus ou moins compliqués proposent tous les pièges habituels ; vous devez retrouver la sortie en explorant tous les recoins et en récoltant des options (pour tirer,

« La couche est pleine ! », l'interview (gavante) de Jordy

P.O. : « Alors Jordy, tu peux nous donner un avis sur le jeu.
Jordy : Je m'appelle Jordy, j'ai quatre ans et j'suis petit...
— OK t'es gentil, mais si tu pouvais aller à l'essentiel.
— Allison, c'est ma copine à moi...
— Non t'as pas tout compris mon petit, je souhaiterais que tu nous parles de Pagemaster.
— Dur dur d'être un bébé... Oh ! la, la, la, bébé...
— Bon écoute tu commences sérieusement à me faciliter le transit intestinal (je sais rester poli devant des oreilles chastes, moi), alors maintenant tu nous causes du jeu sinon je parle pas de ton nouvel album : "Fausse couche d'ozone".
— Mais, je vous aime, je vous aime...
— Mais tu vas nous le cracher ton avis sale morveux !
— Je m'appelle Jordy, j'ai quatre ans et j'suis petit, je m'appelle Jordy...
— Bon moi j'abandonne ! Je vais aller boire un petit grigory chez Malou, ça va me détendre. »



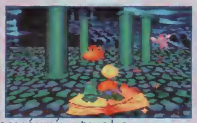
Cette salle secrète reflète tout à fait l'esprit du jeu. Ramassez les pièces le plus vite possible car votre temps est compté.

THE PAGEMASTER

Le stage des cavernes regorge de graphismes magnifiques, en particulier sur les décors qui sont absolument grandioses. Un niveau superbe.

Dans le Fantasy World, vous ferez mille et une rencontres qui pourront parfois vous coûter une vie. Cherchez les vies cachées, on ne sait jamais.

Fouillez le bateau pirate de fond en comble pour retrouver toutes les options nécessaires (sabre, vie, chaussure...) et cherchez le livre !



Durant les scènes de bonus stage récupérez tous les sacs pour pouvoir avancer et ne loupez pas non plus les clés. Une vie est au bout.

éditeur	FOX
genre	PLATE-FORME
joueur(s)	1
sauvegarde	NON
continue	OUI
difficulté	MOYENNE
durée de vie	HONNETE
prix	A B C D E F

90%

PLAYER FUN 90%

en résumé

Pagemaster compte plein de surprises et de finesses qui enchanteront les amateurs de jeux de plate-forme. À voir absolument !

sauter, s'accrocher au mur, etc.) qui vous aideront à franchir les obstacles et les ennemis. Vous évoluez de livre en livre avec à chaque fois un thème, des décors et des adversaires différents. On pourrait croire que c'est un soft comme les autres, cependant il a un petit quelque chose d'attachant qui ajoute au plaisir de jeu. Le perso se dirige en douceur, sans contrainte, et jouit d'une sublime animation qui rend l'action très agréable à regarder. Les quelques scènes de bonus stages de haute qualité vous conduiront à un slalom géant sur un livre volant. Le plus important, reste l'ambiance, très reposante, qui découle de ce soft. Malgré ses allures ordinaires, The Pagemaster se révèle être en fait une aventure spectaculaire et captivante. Dans un monde de brutes et de « doomisateurs », une petite dose de rêve est fortement recommandée. Essayez-le, vous ne le regretterez pas.

El D'idou,
littéralement enchanté.

GRAPHISME 85%
Certains niveaux sont à tomber par terre et d'autres plutôt tristounets.

ANIMATION 90%
Les mouvements du héros sont extraordinaires, un vrai dessin animé.

SON 85%
Pas de quoi faire un concert à Bercy mais cela s'écoute bien tout de même.

JOUABILITÉ 90%
Le perso répond à la perfection. Un des points forts de cette cartouche.

PSYCHO PINBALL

Megadrive

Voilà une cartouche qui a fait disjoncter la rédac de Player One. Tout le monde s'est lancé dans la course aux records entre deux tests à rendre de toute urgence. Difficile de bosser dans ces conditions, vous l'imaginez.

Psycho Pinball est formé de quatre flippers. Seul le Psycho permet de passer de l'un à l'autre, en ouvrant les bonnes portes. Le résultat, c'est qu'on bénéficie de quatre styles de jeu très différente. Une diversité qui fait cruellement défaut, cela dit en passant, aux deux flippers sortis récemment sur Super Nintendo : Super Pinball et Pinball Dreams. Psycho Pinball est, lui, soigné jusque dans les moindres détails. Il y a même des options qui incluent la possibilité d'incliner le flipper, de choisir son nombre de boules ou d'en régler la vitesse (de très lent à psycho le speed de la mort qui tue !). Mais qui dit réalisme ne dit pas obligatoirement ennui...

LE MINI GAME BOY

Une bande rectangulaire au-dessus de l'écran affiche toutes sortes de messages, dessins et informations. Vous aurez aussi droit à des petits jeux en N&B. façon Game Boy.

UN JEU TRÈS FUN

Psycho Pinball joue à fond la carte du fun. Les sons sont complètement déjantés, avec plein de « sbouing ! » et de « zshbzit ! ». Même chose pour les musiques, suffisamment nombreuses et variées pour faire passer sans même qu'on s'en aperçoive changements de flipper et accès aux bonus stages. Car chaque flipper est truffé de petites récréations sous forme de plates-formes, jeux de cartes ou même shoot them up.

Dans le Psycho, vous déplacez un extraterrestre sur des plates-formes qui s'effritent. Dans le Wild West, un

RÉCRÉS

De véritables petits jeux permettent de varier les plaisirs. Voilà par exemple le Moonsquares, avec un petit martien à déplacer (flipper Psycho) et l'intérieur de la bouche de la baleine (flipper Abyss).

Attention aux tremblements de terre dans le flip' Abyss. La balle devient folle et se sent attirée par le trou !

LE WILD WEST

Avec son speed et ses pièges, le Wild West n'est pas le jeu le plus facile de Psycho Pinball. On peut y jouer au black jack, faire un hold-up à la banque, voyager en train et visiter la mine. Excellent !

Le flipper Trick or Treat. Trouvez les bons ingrédients pour la sorcière : langue de crapaud, poils de rat ou chauve-souris ailée.

train traverse l'écran pour vous emmener dans une petite plate-forme à la Tiny Toons (pour ceux qui connaissent le passage du train dans la version Super Nintendo). Vous pourrez même pêcher, jouer au black jack ou dégommer des fantômes.

ON SE FAIT UNE PETITE PARTIE ?

La Megadrive, pourtant bien pourvue dans ce genre de softs (souvenez-vous de Dragon's Fury ou de Crüe Ball...), nous offre avec Psycho Pinball son flipper le plus riche. D'ailleurs, j'y retourne, j'ai des fourmis dans les doigts.

Matt,
le Psycho du flip'.

Les graphismes aux couleurs pétantes sont vraiment de toute beauté. Ne vous laissez pas distraire et suivez la balle.

Le multiball dans Trick or Treat : pas facile à jouer à trois balles à cause du scrolling qui empêche une vision d'ensemble.

Le flipper sur console : quel intérêt ?

C'est vrai, ça ! Comment faire pour retrouver les sensations physiques d'un véritable flipper (sans oublier l'ambiance enfumée, le bruit, les cris des alcoolos au fond du bar), quand on est bien au chaud chez soi l'œil vitreux devant son écran ?
Ce qui semble impossible en théorie l'est pourtant dans la pratique. Dans Psycho Pinball, à plusieurs joueurs (« Prems, c'est moi qui commence ! »), on se surprend à jeter des sorts pour que les autres perdent et pouvoir jouer plus vite. Comme pour de vrai, quoi ! On bourre aussi, et on peut même faire tilt ! Psycho Pinball a deux qualités : d'une part, il est fidèle aux vrais flippers (multiball, passe, visée lors de la mise en jeu, réglage de l'inclinaison...), d'autre part il propose des séquences typiques de jeux vidéo. Et le mariage est réussi. Les (bons) flippers sur console ne se démodent pas. On ressort la cartouche avec un plaisir toujours égal.

Megadrive
PSYCHO PINBALL

éditeur	CODEMASTERS
genre	FLIPPER
joueur(s)	1
sauvegarde	NON
continue	NON
difficulté	MOYENNE
durée de vie	SANS FIN
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 92%

En résumé

Si un flipper reste un flipper, certains sortent du lot, comme Psycho Pinball, qui est varié, accrocheur et bénéficie d'une réalisation impeccable.

GRAPHISME 87%
Beau et varié, dans les flippers comme dans les passages plate-forme.

ANIMATION 89%
Précise (il vaut mieux pour les fourchettes) et rapide (surtout en mode « psycho »).

SON 92%
De superbes mélodies très variées. Parfait pour relancer l'attention...

JOUABILITÉ 95%
Tout est fait pour satisfaire aussi bien le débutant que le pro bardé de records.

100 95 **90%** 85 80 75 70 65 60 55 50

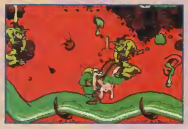
BOOGERMAN

Megadrive

MÊME LES BOSS !
Ils sont aussi loufoques que le héros. Ainsi, le premier, par exemple, se sert de sa poule comme d'un boomerang.

Loin des héros gentillets qui envahissent la plupart des jeux, il est un maître du mauvais goût dont le physique ingrat n'a d'égal que la grossièreté. Son nom : Boogerman.

Boogerman est un jeu de plate-forme assez classique. Vous vous baladez à l'intérieur de différents décors, devez éviter les ennemis qui vous attaquent et prendre garde à ne pas poser vos pieds n'importe où... Bon, un jeu de plate-forme reste un jeu de plate-forme. Là où Boogerman se montre beaucoup plus original, c'est au niveau de l'aspect des différents personnages : gobelins frimeurs, blobs rigolos, monstres albinos... toute une faune vraiment bizarre. Le personnage principal, avec son costume rapiécé et ses airs d'ahuri total ne fait pas du tout tache dans ce décor. Il est l'anti-héros par excellence.



C'est dans cette salle que tout commence. La machine diabolique va vous envoyer dans la galaxie... X-crément !

IL ROTE, IL PÈTE ET ÇA LE SOULAGE !

Le meilleur moyen de se défendre pour Boogerman consiste à utiliser les armes que la nature lui a données. Ainsi vous pourrez le voir, les yeux plissés par l'effort, se concentrer pour lâcher un pet capable de écotcher au mur le plus gros des monstres. Idem avec les rots. Il peut aussi se servir de ses crottes de nez, qu'il produit par dizaines, pour les

BOOGERMAN

FAITES LES POUBELLES

Les poubelles sont importantes : elles vous permettent d'accéder à des endroits spéciaux, souvent remplis de bonus.

Ce gros monstre tout blanc est capable de vous glacer littéralement de peur en poussant son cri. Bouchez-vous les oreilles.

balancer sur quiconque essaie de l'approcher (si vous le laissez sur place sans rien faire, il les mange !). Enfin, dernier recours, le mollard. Plus efficace que l'excrément nasal (?!), il vous permet de plus de toucher un adversaire qui se trouve plus loin. Cracher à la tronche de quelqu'un aura rarement été aussi utile. Bénéficiant d'une réalisation honnête, Boogerman se démarque par son ambiance « cra-cra » très rigolote et grâce à personnalité de son héros. Essayez-le pour le fun.

Chris,
assez primaire, en fin de compte.

éditeur	INTERPLAY
genre	PEU FREQUENTABLE
joueur(s)	1
sauvegarde	MOTS DE PASSE
continue	NON
difficulté	MOYENNE
durée de vie	MOYENNE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 95%

86%

En résumé

Boogerman est un jeu sale, immonde, où la grossièreté est reine et provoque des rires gras. Montrez-le à vos parents, ils apprécieront sûrement !

ET LES BONNES MANIÈRES ?

Boogerman est un personnage qui ne s'embarrasse pas de chichis. Peu soucieux de son apparence, vous le verrez faire les pires grimaces.

Lâchez-vous !

Qu'on l'avoue ou pas, on a tous un côté gros bœuf et crétin qui ne demanderait qu'à s'exprimer dans toute sa lourdeur si les règles implicites de la vie en société — les bonnes manières — ne venaient pas réfréner nos impulsions. Ce n'est que libéré de toute inhibition que l'on peut s'éclater, rire grassement et se foutre du reste du monde. Boogerman est comme ça. Il rote, il pète, il balance ses crottes de nez et moi, je trouve ça très drôle. Dans la vie de tous les jours, évidemment, effectuer ces différentes actions hors de chez soi peut s'avérer un tout petit peu compromettant. Mais bon, dans le cadre du jeu vidéo, ça passe encore. Et puis pour une fois, au lieu d'incarner Superman, on joue les gros crados. C'est beaucoup plus fun. Tentez donc l'expérience, pour décoincer quelqu'un, y a pas mieux qu'une bonne petite partie de Boogerman.

GRAPHISME 85%
Les graphismes sont particuliers, dans le genre BD peu orthodoxe.

ANIMATION 90%
Les sprites bougent bien et font des mimiques souvent irrésistibles.

SON 83%
Les musiques sont moyennes mais les pets et rots du héros rehaussent le niveau !

JOUABILITÉ 90%
Déplacements un peu vifs du héros, toutefois les commandes répondent bien.

100 95 90 80 75 70 65 60 55 50

RUGBY WORLD CUP

Megadrive

Terminé le foot, fini le tennis. Avec la Coupe du monde l'été prochain, 1995 sera l'année du rugby. En avant-première, retrouvez les trente-deux meilleures équipes de la planète...

Les grands événements sportifs engendrent toujours de nouveaux jeux. Avec l'arrivée de la Coupe du monde en juillet 1995, le rugby n'échappe pas à la règle. Après International Rugby, sorti il y a déjà un bout de temps, voici donc Rugby World Cup 1995.

LE JEU AVANT LE JEU

Avant tout, vous devrez faire vos choix parmi la multitude d'options qui vous est donnée. Mis à part la couleur des chaussettes des joueurs, vous pourrez presque décider de tout. Coupe du monde, ligue ou match amical ? Simulation ou action ? Match de quatre ou de quatre-vingt minutes ? Une fois que vous aurez décidé de tout cela (sans oublier le choix, primordial, de l'équipe), il ne vous restera qu'à commencer la partie. Vous évoluez sur un superbe terrain représenté en 3D isométrique. Au programme, tous les coups de ce sport : mêlées, drops, essais, pénalités... Le gros défaut provient de la jouabilité. Les premières parties seront surtout de longues phases d'observation destinées à savoir qui a la balle en main et comment se l'approprier. Tout cela n'est pas très clair. Mais une fois que vous aurez passé ce cap, vous découvrirez une simulation passionnante, nettement plus convaincante qu'International

« Une mêlée permanente », l'avis de Wolfen, 1,90 m, 110 kg

Alors qu'il est notoire que les amateurs de foot et de rugby forment deux clans, Electronic Arts tente de les réconcilier, sur console tout du moins. Cette simulation qui couvre l'événement de la prochaine Coupe du monde dispose de certains atouts pour convaincre, mais également de quelques défauts. Mais avant de m'étendre davantage sur ce sujet, je tiens à souligner que, à mon goût, l'utilisation de la 3D isométrique n'est absolument pas à cataloguer parmi les défauts. Le principal motif qui me fait émettre une relative réserve touche à la jouabilité. En effet, le déroulement du jeu ressemble à une mêlée ouverte permanente. Cet inconvénient n'est pas du genre à inciter les novices à se lancer dans l'aventure, mais une chose est claire, les amateurs du ballon ovale y trouveront leur compte.

On subit un léger manque de visibilité quand la moitié des trente gars se frittent pour le ballon.

Un bon dégagement des 22 mètres... Faites avancer l'attaque et essayez de progresser le plus possible.

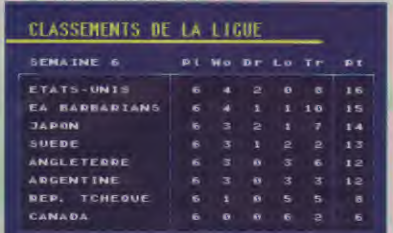
Faites votre choix. Sélectionnez votre mode de jeu, la durée du match et la température...

Vous pouvez regarder les statistiques de chaque équipe (et de ses joueurs) avant de choisir celle qui vous sied le mieux.

EN COURS DE JEU...

On retrouve tous les éléments indispensables pour une bonne partie de rugby. Au départ, le coup d'envoi, puis viennent les tacles et les passes. Les touches et les mêlées sont monnaie courante. Enfin, lorsque vous aurez inscrit l'essai, il ne restera plus qu'à le transformer.

Dans ce cas-là, quand vous avez une mêlée près des poteaux, il ne faut pas hésiter à pousser jusqu'à l'essai.



CLASSEMENTS DE LA LIGUE

SEMAINE 6	Pl	Wo	Dr	Lo	Tr	Pt
ETATS-UNIS	6	4	2	0	8	16
EA BARBARIANS	6	4	1	1	10	15
JAPON	6	3	2	1	7	14
SUEDE	6	3	1	2	2	13
ANGLETERRE	6	3	0	3	6	12
ARGENTINE	6	3	0	3	3	12
REP. TCHEQUE	6	1	0	5	5	8
CANADA	6	0	0	6	2	6

Le classement de la ligue ; vous pouvez jouer jusqu'à quatre en prenant chacun une équipe. De beaux matchs en perspective.

Rugby. De plus, la difficulté excessive des débuts est finalement assez gratifiante : on a perpétuellement l'impression de progresser (c'est d'une logique implacable !). Plus beau et plus réaliste qu'International Rugby, World Cup 95 est nettement moins accessible à cause de ces problèmes de jouabilité. Pour les accros du ballon ovale, c'est un soft indispensable ; les autres n'auront peut-être pas la patience nécessaire.

Caliméro,
1,80 mètre, 120 kilos.

Tirage au sort en début de match : si la chance vous sourit, vous pourrez choisir entre le ballon ou le terrain.

Megadrive
RUGBY WORLD CUP

éditeur	ELECTRONIC ARTS
genre	SIMU. SPORTIVE
joueur(s)	1A4
sauvegarde	MOTS DE PASSE
continue	NON
difficulté	ASSEZ DOSEE
durée de vie	PLUTOT LONGUE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 75%

83%

en résumé

Une simulation convaincante mais réservée aux fans du ballon ovale. Les autres risquent de se décourager du fait de la jouabilité douteuse du début.

GRAPHISME 85%
Aucun problème de ce côté-là, le terrain et les joueurs sont assez clairs.

ANIMATION 75%
Trente joueurs, c'est beaucoup ; cela explique les clignotements de sprites.

SON 80%
Les cris du public et des joueurs pendant le match font l'ambiance.

JOUABILITE 70%
Le gros défaut de ce jeu... malheureusement un peu brouillon.

100 95 90 75 70 65 60 55 50

MEGA TURRICAN

Megadrive

À peine remis du choc de Probotector, vous allez encore vous en prendre plein la tronche avec Turrican, un jeu tout aussi détonnant — avec une réalisation au top —, mais axé plate-forme pour changer. Astiquez tous vos bazookas nucléaires !

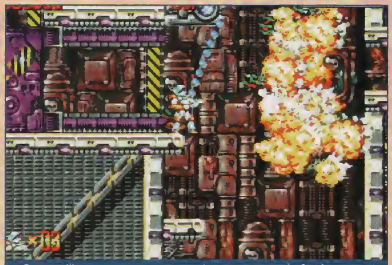
Les machines diaboliques semblaient pourtant être vaincues à jamais, lorsque l'ONU du futur reçut des SOS émanant de planètes de nouveau asservies ! Un seul homme est capable de mettre fin à cette terreur, ce preux l'a déjà fait ! Non, il ne s'agit pas de Jésus, mais bien de vous !
Avec votre scaphandre de l'espace, vous êtes certes ridicule mais aussi incroyablement destructeur ! Après avoir enfilé, tant bien que mal, votre tenue de super héros, vous partez fougueusement au combat. Ainsi fringué, aucun ennemi ne va vous résister : les robots bipèdes, volants, aquatiques, les aliens, canons et

BOSS BIEN FILMÉS

Regardez bien ces trois boss. Ne vous font-il pas penser aux films *Alien*, *Robocop* et *Terminator* ? Si, bien sûr. Et par là même, cette scène avec le terminator ne vous fait-elle pas penser au jeu Probotector, qui en propose une très ressemblante ? La similitude ne s'arrête pas ici, Turrican et Probotector regorgeant tous deux de boss intermédiaires.

Turrican vs Probotector

Ces deux jeux de tir (avec « bonshommes »), sont bien les seuls du genre à valoir le coup cette année. L'action y est incessante, ça pète de partout, et c'est bien réalisé. Alors, si entre les deux votre cœur balance, un comparatif devrait vous aider à choisir. Car malgré leurs points communs, ces softs ne sont pas jumeaux. Turrican est orienté plate-forme avec des éléments typiques du genre (élévateurs, passages secrets...), tandis que Probotector est plus linéaire. En contrepartie, il est plus cinématographique, avec au sein de l'action, des coups de théâtre spectaculaires s'effectuant dans une débauche d'effets spéciaux, là où Turrican se contente de quelques rotations. Par contre, graphiquement, ce dernier est plus beau, les couleurs de Probotector étant un peu ternes. Concernant la jouabilité et la bande-son, les deux s'équivalent au top. Au niveau de la convivialité, Probotector l'emporte grâce au jeu à deux simultanément. Alors, votre cœur a choisi ? Non ? C'est pas bien grave, la loi vidéoludique autorise la bigamie !



« Cece soiiir on vous meeet, ce soir on vous met le feu » pourrait être la chanson de Turrican, tant c'est un déluge de flammes !

DES MÉGA ARMES

Tir en V.

Gros tir vert (bah oui !).

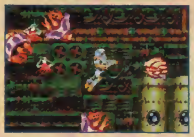
Tir sol-plafond.

Missile à tête chercheuse.

Transformé en shuriken !

Grappin.

SITUATIONS PÉRILLEUSES


Scaphandrier.

P'tit tour en n'avion.

Le train fantôme.

Super passage secret !

La roue de l'infortune.

Turrican à la casse !

tourelles explosent en gerbes enflammées sous les rafales de ballés de vos armes surpuissantes.

UN AIR DE METROID

Malgré les deux cents kilos d'armure déposés sur vos frêles épaules, vous possédez l'agilité d'un bouquetin, sautant de plate-forme en plate-forme, sans tomber dans le vide, ni sur les pics, mais toujours à pic (souris, Iggy !), évitant jets de flammes, chutes d'eau et tirs. Rusé comme un Iggy (Il t'plaît cet exemple, hein !), vous dénichez sans mal tous les passages secrets et accédez à des capsules boostant vos armes, de l'énergie, voire carrément à des vies. Bref, pour le surhomme que vous êtes, ce n'est qu'une balade d'agrément que de traverser tous ces niveaux, dans les airs ou sous l'eau. Mais c'est ainsi lorsqu'on est un super héros... dans les jeux vidéo. Parce que vous êtes un bon joueur, bien sûr, car Turrican, c'est pas pour les rigolos !

Bubu,
aime bien quand tu ris... can.

GRAPHISME — 92%
Hyper coloré et détaillé, parfois même différent au sein d'un niveau !

ANIMATION — 90%
Fluide, rapide, avec des scrollings paralaxes et même quelques zooms/rotations.

SON — 90%
Bonnes musiques entraînantes ou d'ambiance, bruitages incluant voix digit.

JOUABILITÉ — 89%
Le maniement du grappin est parfois délicat, mais pour le reste, c'est très correct.

Megadrive
MEGA TURRICAN

éditeur	FACTOR 5/SONY
genre	TIR/PLATE-FORME
joueur(s)	1
sauvegarde	NON
continue	3
difficulté	ASSEZ DUR
durée de vie	BONNE
prix	A B C D E F

89%

PLAYER FUN 90%

en résumé

Un méga jeu de tir mâtiné de plate-forme qui ravira les amateurs, peu gâtés cette année, mais qui espèrent bien l'être plus en 95 ! Grrrr...

100 95 85 80 75 70 65 60 55 50

SOUL STAR

Dites, z'auriez pas vu mes missiles à protons nucléaires ? Non, parce que les Mercoïdes attaquent ; en plein de mois de décembre ! Les fourbes ! Bon ben, on leur « pourrit la tronche » vite fait ,et puis hop, au dodo.

Avec ce shoot them up en 3D qui rappelle parfois ce bon vieux Galaxy Force des salles d'arcade, Core Design prouve une nouvelle fois que le Mega CD est capable de zooms, de rotations et d'effets spéciaux en tout genre (ou presque). Ce soft mixe des scènes de tir pur dans l'espace (on avance et on détruit tout ce qui bouge) et des phases dans lesquelles l'action, plus variée, inclut un peu de recherche. Dans ces dernières, vous êtes en intérieur (base, vaisseau, grotte...) et pouvez vous mouvoir comme vous le voulez : bonjour les rotations à 360°. Visuellement, le résultat est fantastique ! Les objectifs seront différents selon les missions : traverser les lignes ennemies, détruire des générateurs, ouvrir des portes spatiotemporelles...enfin bref tout ce qu'un héros entreprend dès qu'il a cinq minutes de temps libre.

TRANSFORMATION
Selon les missions, vous serez amené à changer de véhicule ; vous devrez à chaque fois vous adapter à votre nouvelle machine.

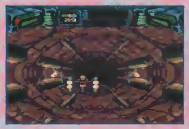
Cet espèce de robot bipède est extrêmement sympa à jouer, par contre la mission est plutôt prise de tête.

LE MEGA CD SORT SES TRIPES.

Soul Star tire tout son intérêt de sa réalisation. Les graphismes sont suffisamment beaux pour que l'on passe plus de temps à regarder les détails qu'à jouer, les sols particulièrement

OÙ SUIS-JE ?

Vous combattrez dans toutes sortes de lieux galactiques. Dans l'espace, à l'intérieur de la base spatiale, à la surface de planète... Enfin bref, dans plein d'endroits différents !



Une très belle scène d'action où vous vous ferez attaquer de tous les côtés. Admirez au passage la beauté des décors.

bien réalisée et l'effet de profondeur dans les grottes époustouflant ! Soul Star est un jeu à grand spectacle. Mega CD oblige, un très gros effort a été porté sur la musique et les bruitages : on plonge directement dans l'ambiance. Si bien que l'on est presque dans un film de science-fiction. Alors même si le mode « deux joueurs » reste un peu décevant (l'un pilote et l'autre tire) et parfois trop lent, Soul Star demeure un soft très captivant et riche en surprises. À voir absolument !

El Didou,
c'est neuf ?

Y EN A MARRE DES INVASIONS !

Les aliens sont de retour et, comme d' hab, il faut les bouter hors de la planète ! Enfin, on s'y recolle tout de même avec plaisir.

« N'oubliez pas Battlecorps ! » l'avis de Wolfen

« Il y a deux ou trois ans, les shoot them up se suivaient... et se ressemblaient. Ce n'est donc pas sans a priori que j'ai approché Soul Star. En prenant les commandes du vaisseau, j'ai halluciné ! L'animation, basée sur l'utilisation permanente des rotations et des zoom, crée un réel effet de profondeur. De plus, le scénario est plutôt sympa. Il faut toutefois signaler que le même éditeur propose l'excellent Battlecorps (Player One n° 44). Utilisant le même procédé d'animation, cette pseudo-simulation de chars futuristes offrait un scénario et une phase de recherche bien plus évolués. Et l'idée du char était quand même plus originale que le coup du vaisseau spatial. Donc, achetez d'abord Battlecorps, mais sachez que les deux jeux sont bons et, quel que soit votre choix, vous en aurez pour votre argent. »

Mega CD

SOUL STAR

éditeur	CORE DESIGN
genre	TIR
joueur(s)	1 OU 2
sauvegarde	NON
continue	3
difficulté	REELLE
durée de vie	LONGUE
prix	A B C D E F

92%

PLAYER FUN 95%

en résumé

Soul Star est un shoot them up top niveau, un jeu spectaculaire où l'ensemble des capacités du Mega CD sont utilisées.

100 90 85 80 75 70 65 60 55 50

GRAPHISME 90%
Beaucoup de détails et de finesse dans les graphismes, on s'y croirait !

ANIMATION 90%
Pas de problème de ce côté-là, tout est parfaitement fluide et bien animé.

SON 98%
Une superbe bande-son et des voix françaises particulièrement appropriées.

JOUABILITÉ 87%
Tout va bien, excepté les rares fois où l'on a du mal à tirer sur les ennemis.

REBEL ASSAULT

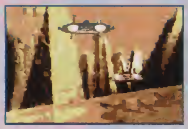
Mega CD

LE PIRE CONTRE-ATTAQUE !

Certaines séquences sont excitantes, mais les missions d'attaque en surface quasi injouables.

Fans de Star Wars, tous à vos CD ! Enfilez la chouette combinaison de vol (taille 42) d'une jeune recrue rebelle, et plongez dans une douzaine de séquences d'action inspirées de la trilogie... « May the Force be with vous ! »

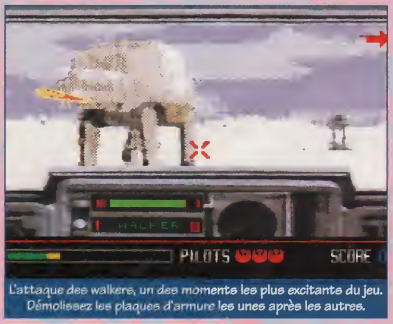
Après quelques séances d'entraînement (vol en rase-mottes dans les canyons, tir sur cibles mobiles, traversée d'un champ d'astéroïdes) vous vous retrouverez rapidement au front... Votre X-Wing longe l'immense coque d'un destroyer impérial tandis que vous tentez d'abattre ses défenses et ses générateurs de boucliers à coups de laser. Tant que vous n'en serez pas venu à bout, votre vaisseau répétera inlassablement le même parcours, à moins que vous ne soyez transformé avant en poussière de l'espace par les défenses anti-aériennes et les chasseurs TIE qui rodent. Les missions suivantes ne seront pas moins spectaculaires : course poursuite parmi les météores, attaque d'immenses walkers dans la neige (mais si, les espèces de tortues géantes à longues pattes !), visite à pied d'une base infestée de soldats de l'Empire, survol des canyons boisés de Yavin, et, pour finir, attaque en règle de l'Étoile de la mort avec reliefs métalliques et tirs laser à volonté ! Ces séquences, entrecoupées de superbes scènes cinématiques, peuvent être de deux



Petite balade dans les couloir d'une base impériale. Une séquence originale, même s'il s'agit toujours de flinguer tout ce qui bouge !

COMME AU CINÉMA

De superbes séquences Intermédiaires viennent renforcer l'ambiance du jeu. Certaines sont extraites du film, d'autres ont été créées spécialement pour l'occasion avec des logiciels de 3D.



L'attaque des walkers, un des moments les plus excitants du jeu. Démolissez les plaques d'armure les unes après les autres.

types : tir avec le curseur (façon Operation Wolf, mais avec de très belles images derrière !), ou pilotage dans des canyons. Vous aurez aussi parfois droit à un mélange des deux. Même si l'interactivité est un peu limitée, laissez-vous guider et profitez du spectacle ! D'autant que vous serez loin de rester inactif lorsque des myriades de chasseurs TIE fonceront sur votre cockpit, ou que vous devrez vous glisser entre les pattes des walkers pour les démolir !

Little Big Marc,
rebelle à Sceaux (92).

DES PAYSAGES ENCHANTEURS

Canyons cristallins ou boisés, gigantesque destroyer stellaire, base impériale, champ d'astéroïdes, surface de l'Étoile noire... Superbe !

Interactivité, mes genoux ?

Venu du monde des micro PC où il a fait un carton, Rebel Assault présente un défaut commun à bien des jeux CD-Rom : le manque d'interactivité. Dans toutes les séquences, votre vaisseau suit un chemin prédéterminé, selon le principe de Silpheed : pas question de quitter la route, d'accélérer, ou de faire demi-tour. On peut juste se décaler un peu vers la droite ou vers la gauche.

On se sent inévitablement un peu frustré, même si le programme vous amène parfois à des intersections. Les séquences de vol dans les canyons, où vous dirigez un vaisseau tout entier plutôt qu'un simple curseur en forme de croix donnent déjà une plus grande impression de liberté. Mais le pire reste les deux séquences en vue de dessus (entraînement dans les canyons, et surface de l'Étoile noire) que le rendu du relief, complètement raté, rend presque injouables.

Mega CD
REBEL ASSAULT

éditeur	LUCASART/JVC
genre	TIR
joueur(s)	1
sauvegarde	MOTS DE PASSE
continue	NON
difficulté	MOYENNE
durée de vie	COURTE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 86%

en résumé

Malgré une jouabilité frustrante, on plonge avec délectation dans l'univers de Star Wars. Indispensable à tous les mordus de la saga !

82%

100 95 90 85 75 70 65 60 55 50

GRAPHISME — 80%
À part deux séquences presque illisibles, les graphismes sont très fidèles aux films.

ANIMATION — 90%
La vitesse et la beauté de l'animation font oublier la laideur des bons gros pixels.

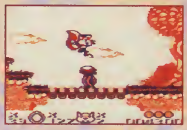
SON — 97%
Musiques grandioses, voix digitalisées, bruitages tirés du film... On s'y croirait !

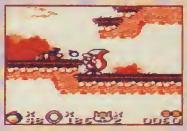
JOUABILITÉ — 65%
Certains types de scènes sont presque injouables, les autres loin d'être parfaits.

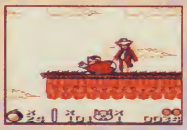
Game Boy

MR NUTZ

La Super Nintendo l'a vu naître, et ce magnifique écureuil a su conquérir un large public.





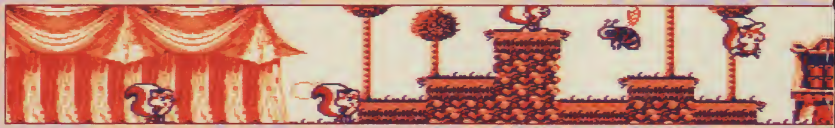


KILL THEM ALL
Trois façons de vous défaire d'un adversaire : le saut (visez bien la tête), le lancer de noisette ou le coup de queue.

Mister Nutz, c'est l'animal attachant par excellence. Une bouille hyper sympathique (avec ses grandes dents et ses fossettes, il sourit tout le temps), une dégaine d'enfer avec ses Converse et son inséparable casquette... Vraiment, il a tout pour plaire ce petit écureuil. Et mener un tel personnage procure d'autant plus de plaisir que le jeu est intéressant.

CLASSIQUE ET EFFICACE

Mr Nutz est un jeu de plate-forme assez classique, qui ne s'autorise une véritable originalité qu'en ce qui concerne les ennemis. Selon les niveaux, vous vous retrouverez devant des animaux ou des insectes — ce qui paraît assez normal — mais également devant des objets (ampoules qui marchent, épouvantails...) — ce qui est nettement plus remarquable. Les aventures du bel écureuil se déroulent dans les endroits variés et inattendus. Vous vous baladerez ainsi dans une forêt avant de pénétrer à l'intérieur d'une maison (avec tout son mobilier, gigantesque pour vous). Vous serez miniaturisé et vous retrouverez dans les canalisations d'une salle de



D'un pas nonchalant et avec un air très naturel, il débarque sur Game Boy. Joli parcours.

La cuisine est un endroit hallucinant où vous rencontrerez les ennemis les plus hétéroclites.

MR NUTZ

éditeur
OCEAN

genre
PLATE-FORME

joueur(s)
1

sauvegarde
MOTS DE PASSE

continue
1 A 3

difficulté
MOYENNE

durée de vie
MOYENNE

prix
A B C D E F

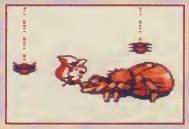
PLAYER FUN 85%

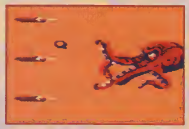
90%

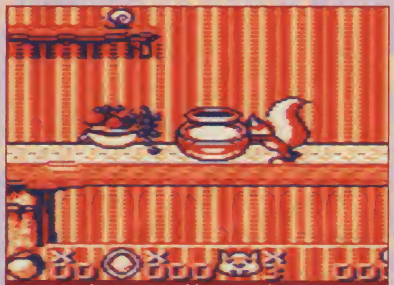
100 95 85 80 75 70 65 60 55 50

IL Y EN A BIEN D'AUTRES...

Ces deux boss vous attendent en fin de niveau. À terre ou sous l'eau, vous n'avez décidément jamais la paix. À vous de l'imposer.







Vous pouvez déplacer certains éléments du décor et vous en servir pour accéder à des endroits spécifiques. Pensez-y.

bains, partirez dans des contrées enneigées où les ennemis vous saisiront encore plus radicalement que le froid... Question dépaysement, le voyage est assuré. Le jeu est efficace, son principe éprouvé (je saute sur mon adversaire, il meurt) mais Mr Nutz bénéficie d'une véritable qualité de réalisation. Ceux qui aiment le genre seront être que ravis. Les nombreux passages secrets et la difficulté croissante les scotcheront de longues heures à leur Game Boy. Dommage qu'il n'exploite pas le SGB.

Chris,
envie l'éternel air béat de Nutz.

en résumé

Après nous avoir ravi sur SNES, le sympathique rongeur qu'est Mister Nutz nous fait profiter de ses bondissantes aventures sur portable. Un vrai bonheur.

UN PARC PAS SI ATTRACTIF

Le décor faussement rassurant de fête foraine vous réserve bien des mauvaises surprises. Ne vous laissez pas distraire par l'ambiance du lieu.

Petit comparatif GB/SNES

Il est assez rigolo de s'amuser à comparer les deux versions. Elles se ressemblent en effet beaucoup et tous ceux qui connaissent déjà la version 16 bits sauront d'ores et déjà à quoi s'attendre. La transition s'est plutôt bien passée. Évidemment, côté réalisation, vous ne retrouverez pas les dégradés de couleurs somptueux et les musiques recherchées de la version 16 bits. Tout est simplifié. S'adaptant aux capacités de la Game Boy, les programmeurs ont intelligemment privilégié le game play et le plaisir de jeu. La poudre aux yeux (genre images belles mais inutiles) n'existe pas sur Game Boy. On appréciera également la présence des passwords, à mon avis indispensables, qui vous permettent de reprendre, coincé dans le RER entre Gare du Nord et Les Halles, le niveau maudit sur lequel vous bloquez.

GRAPHISME 95%
Décors très fouillés pour une GB et dessins des sprites réussis.

ANIMATION 92%
Le scrolling est à peine saccadé et les sprites bougent vraiment bien.

SON 80%
Mêmes thèmes que sur SNES, mais bon, la GB n'a pas le même rendu sonore.

JOUABILITÉ 88%
On meurt souvent pour un rien. Tout est question de concentration.

STREET RACER™ c'est

C'EST RAPIDE, C'EST FOU, C'EST PLEIN DE PUNCH, C'EST STREET RACER™ !

- 8 personnages hyper sympas dans des bolides délirants
- 24 circuits différents dans 8 décors fabuleux
- un mode «rumble», un «football» et un «playback»

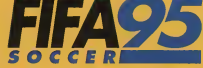
C'est rapide, c'est fou et plein de punch, c'est le premier jeu de course et de baston 4 joueurs, c'est STREET RACER™ !

***Ces produits sont également disponiblesdans tous les hypermarchés Rallye**

Nintendo Super Nintendo Entertainment System ™. The Nintendo product seals and other marks designated as " TM" are trademarks of Nintendo. ©1994 Ubi Soft ©1994 Vivid Image

et FIFA 95™

LE NOUVEAU GRAND BOND EN AVANT !



Il n'y a qu'une et une seule façon de survivre sur les terrains de foot d'Europe : s'attaquer à FIFA Soccer 95 sans plus tarder !
Avec plus de 100 clubs européens et 200 des meilleures équipes du monde qui luttent pour remporter les 11 titres de ligue, seul le meilleur survivra.

FIFA 95™, le nouveau grand bond en avant !

Sega Mega Drive™ est une marque déposée de Sega.

Produit ayant obtenu la licence officielle de la FIFA logociel et document ©1994 Electronic Arts tous droits réservés.EA Sports, le logo EA Sports (if it's the game, it's in the game) sont des marques déposées

ViteVu

MEGADRIVE

Earthworm Jim

prix 98%

éditeur: VIRGIN
genre: PLATE-FORME
nombre de joueurs: 1
sauvegarde: NON
continue: OUI

La version SNES d'Earthworm Jim, testée dans notre précédent numéro, a rencontré un succès unanime au sein de la rédac. À quelques effets graphiques près, cette déclinaison Megadrive est identique à sa consœur. Autant dire qu'elle est béton ! Outre ses graphismes, son humour délirant et son ambiance hors pair, Earthworm étonne par sa durée de vie. À chaque partie (et il y a 28 niveaux sans passwords), on découvre de nouvelles astuces, on jubile devant les mimiques de Jim, et sans se lasser. Un hit qui restera dans les annales des jeux vidéo ! **Elwood**

SUPER NINTENDO

Super Street Fighter II

prix 97%

éditeur: CAPCOM
genre: STREET FIGHTER
nombre de joueurs: 1 OU 2
sauvegarde: NON
continue: INFINI

On a déjà tant écrit sur Super Street Fighter II (test sur Megadrive, présentation de la version Super Famicom en Over The World, Plans & Astuces...) qu'il ne reste plus grand-chose à ajouter maintenant que Nintendo s'est enfin décidé à importer officiellement ce monument du jeu de baston. Sachez simplement que Super SF II est une suite digne du SF II Turbo et qu'il ravira tous les fans de la série. Seule retenue : un Super SF II Turbo ne va-t-il pas voir le jour sur SNES dans quelques mois ? J'ai entendu dire que c'était dans l'air... **Chris**

MEGA CD

F1 Beyond the Limit

prix 80%

éditeur: SEGA
genre: COURSE AUTO
nombre de joueurs: 1
sauvegarde: OUI
continue: NON

F1 Beyond the Limit se propose d'utiliser les capacités du Mega CD pour offrir le nirvana aux amateurs de sports mécaniques. Le jeu est plus que complet avec ses 26 concurrents, ses séances d'essais libres et qualificatifs ; vous pourrez même participer au warm-up d'avant-course ! En outre, avant de vous lancer dans une saison complète, vous devrez effectuer une séance d'essais privés. Les résultats obtenus lors de ces tests déterminent quelles écuries seront intéressées par les talents qu'elles ont repérés en vous. Ce sera alors l'occasion de voir apparaître dans une simulation des personnages tels Ron Dennis ou Jean Todt, rouages clés du bon fonctionnement d'une écurie de formule 1. Visuellement, c'est extraordinaire. Le réalisme des décors qui fourmillent de détails, les textures du bitume et de l'herbe sont autant d'éléments qui vous en mettront plein la vue. Enfin ! un éditeur autre que Core Design se décide à utiliser les possibilités 3D de la bécane... Sans compter les séquences vidéo. Malheureusement — et il fallait s'en douter —, il y a un « mais ». La jouabilité est quelque peu discutable et les collisions quasiment inexistantes. D'où l'avis négatif général de la rédac. Personnellement, je reste convaincu qu'avec beaucoup de patience, on peut arriver à quelque chose d'assez exhaltant. Néanmoins, il est clair qu'il manque à cette simulation la touche de finition qui fait qu'elle sera toujours un chef-d'œuvre inachevé. **Wolfen**

F1 BEYOND THE LIMIT (MEGA CD)

LE ZOOM DE VITE VU

La jouabilité n'est malheureusement pas à la hauteur du reste, fort surprenant.

GAME GEAR

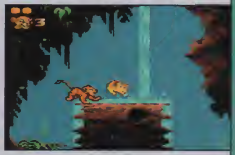
Lion King

prix 68%

éditeur: VIRGIN
genre: PLATE-FORME
nombre de joueurs: 1
sauvegarde: NON
continue: NON

Lion King, le tout dernier dessin animé de Walt Disney, est une pure merveille. Émotion, beauté, musique accrocheuse... une fois de plus, Disney réutilise une bonne vieille recette, qui lui a toujours réussi ! L'adaptation sur console 16 bits de ce DA est un franc succès, que ce soit sur Super Nintendo ou sur Megadrive. Par contre, sur Game Gear, la note est un peu plus salée. Graphiquement pourtant, les programmeurs ont fait très fort.

Les décors sont assez beaux et Simba, le Roi Lion que vous incarnez, a une bouille hyper mignonne. De plus, la bande-son est plutôt sympa. Là où le bât blesse, c'est au niveau de l'animation et de la jouabilité. Les scrollings sont extrêmement saccadés. Lors de phases de jeu un tant soit peu speed, c'est le mal de crâne assuré. Et ce gros défaut nuit gravement à la jouabilité. On a en effet du mal à suivre les déplacements du héros et on se plante lamentablement au moindre faux pas ! Pour couronner le tout, le jeu est très dur et certains passages sont carrément prise de tête. La gestion des sprites est assez imprécise et on se demande parfois comment tuer certains ennemis, vu qu'on les distingue plutôt difficilement ! Au final, Lion King déçoit quelque peu par son manque de finitions et ses imperfections très crispantes. La Game Gear nous a habitués à bien mieux (comme le grand Dynamite Headdy, par exemple). Les inconditionnels absolus du dessin animé vont peut-être craquer, ce n'est pas mon cas...



Elwood

MASTER SYSTEM

Lion King

prix 75%

éditeur: VIRGIN
genre: PLATE-FORME
nombre de joueurs: 1
sauvegarde: NON
continue: NON

Malgré le grand âge de la Master System, quelques jeux sortent encore. Lion King, comme sur Game Gear, ne mérite pas d'éloges dithyrambiques, mais on peut cependant lui trouver quelques qualités absentes sur la portable : les graphismes sont un peu plus beaux, l'animation moins saccadée, et la jouabilité est un chouïa meilleure. On ne criera quand même pas au génie... Le jeu souffre en effet de défauts de conception qui se ressentent au niveau de l'intérêt. On est vite crispé par une gestion des chocs moyenne et une certaine raideur des mouvements !

Elwood

SUPER NINTENDO

NHL '95

prix 92%

éditeur: ELECTRONIC ARTS/OCEAN
genre: SIMU. SPORTIVE
nombre de joueurs: 1A4
sauvegarde: OUI
continue: NON

Après la Megadrive, l'édition 95 de la simulation de hockey d'EA débarque enfin sur la Super Nintendo. Les graphismes ont été améliorés et une nouvelle option fait son apparition : vous pouvez créer un joueur en lui attribuant diverses valeurs pour chaque caractéristique (endurance, précision de tir, puissance, etc.). Il ne vous reste plus qu'à inclure ce joueur à l'une des équipes. Pour le reste, pas de soucis : c'est du béton ! NHL n'est pas pour rien la meilleure simu de hockey du marché. Bref, un soft indispensable si vous ne possédez pas l'un des précédents volets.

Wolfen

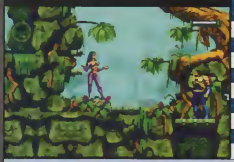
ViteVu

MEGADRIVE

Generation Lost

prix 80%

éditeur: TIME WARNER
genre: FLASHBACK
nombre de joueurs: 1
sauvegarde: MOTS DE PASSE
continue: NON



Certaines d'entre vous ont peut-être vu un film de vampires intitulé *Génération perdue*. Au cas où vous seriez tenté d'établir un lien entre le film et ce jeu, je vous arrête tout de suite. Car si ce jeu de plate-forme/aventure met en scène un héros à la dégaine plutôt psychédélique qui laisse à penser qu'il s'agit de la dernière recrue des X-Men, toute similitude visuelle s'achève ici. Notre héros se bat essentiellement avec ses poings et ses pieds mais il possède aussi une arme fixée à son poignet. Elle peut être utilisée pour lancer des projectiles ou, à la manière du fouet d'Indiana Jones, pour monter ou se balancer d'une plate-forme à une autre. Durant sa progression dans la jungle hostile du premier niveau, il récupère divers objets qu'il pourra utiliser quand bon lui semblera. Ajoutons que le menu de sélection des objets et leurs effets (bouclier, invisibilité, clé, etc.) rappelle étrangement Flashback. Au niveau suivant, la ressemblance avec le jeu de Delphine Software devient encore plus frappante. Le héros peut notamment se téléporter d'un secteur à un autre (rappelez-vous New Washington) et devra accomplir certaines missions. Puisque Flashback est indéniablement la source d'inspiration de Generation Lost, ajoutons que la qualité de l'animation reste loin de celle du jeu de référence. Toutefois, la difficulté de ce soft est telle que les joueurs de bon niveau trouveront un challenge à leur mesure rythmé par une bande-son oppressante à souhait. **Wolfen**

MEGADRIVE

ROCK'N' ROLL RACING

prix 90%

éditeur: INTERPLAY
genre: COURSE AUTO
nombre de joueurs: 1 OU 2
sauvegarde: MOTS DE PASSE
continue: OUI

Lors de sa sortie, en avril, sur Super Nintendo, Rock'n' Roll Racing fit un véritable tabac au sein de la rédaction. La raison de ce franc succès tient à deux éléments. D'une part une bande-son absolument incroyable, reprenant des morceaux de Steppenwolf, Deep Purple, Peter Gun, entre autres ! D'autre part les courses elles-mêmes, totalement folles et survoltées. En ce qui concerne la zique, pas de miracle : capacités de la Megadrive oblige, on se retrouve confronté à une cacophonie assez désagréable. En revanche, c'est toujours aussi bon à jouer. Une référence ! **Elwood**

GAME BOY

Space Invaders

prix 75%

éditeur: TAITO
genre: TIR
nombre de joueurs: 1 OU 2
sauvegarde: NON
continue: OUI

Les premiers joueurs en arcade et sur console le connaissent, ce patriarche des shoot them up que l'on trouvait à l'époque sur Atari 2600 (ça ne nous rajeunit pas !). Il arrive sur Game Boy, choix idéal quand on sait qu'à l'origine, le jeu était en monochrome. Cette version est fidèle en tous points à l'original. Luxe ultime : sur Super Game Boy, vous pourrez jouer à la version SFC sortie il y a quelques mois au Japon. Alors tout fan de l'authentique se doit de posséder cette version. Les autres peuvent y jeter un œil mais risquent de le trouver sans grand intérêt. **Megadeth**

THE LION KING

Super Nintendo

Après un passage remarqué sur Megadrive, le roi des z'animaux revient faire des siennes sur Super Nintendo. L'aventure est la même au pixel près et le plaisir de jeu toujours aussi grand.

Ça y est, *The Lion King* est sorti au cinéma en France. Certains d'entre vous l'ont sans doute déjà vu et se sont donc rendus compte de la fantastique qualité esthétique de ce dessin animé. Si le scénario est un peu mince (disons que c'est une histoire du cycle de la vie un peu « gentille »), la réalisation est telle et l'humour si bien trouvé que l'on ne peut que rester admiratif. Du grand art.

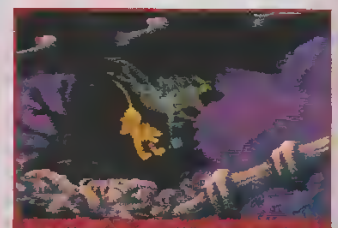
SIMBA LE MAGNIFIQUE

Lion King, est un de ces jeux de plate-forme classiques comme Virgin et Disney (Aladdin, Cool Spot, Jungle Book...) savent si bien les faire. Misant, comme toujours, l'essentiel du succès de leurs softs sur l'animation de leurs héros, c'est presque sans surprise que l'on découvre un Simba bondissant capable d'effectuer de très nombreux mouvements avec un naturel incroyable. En ce qui concerne l'aventure, notre lion au charisme ravageur doit traverser dix stages. D'abord lionceau, il s'exile puis revient adulte, pour se venger et récupérer le titre qui lui revient. The Lion King est un jeu qui, bizarrement, s'est attiré pas mal de détracteurs. Certains lui reprochent des graphismes aux couleurs mal choisies (ils sont durs), d'autres une jouabilité approximative (ceux-là ont davantage raison)... Je crois surtout qu'il

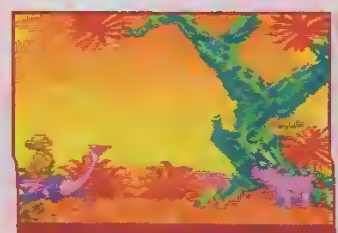
Voici le « Stampede ». Cette course effrénée réclame réflexes et grande concentration. Vous n'avez pas le droit à l'erreur.

« Virgin my love », l'avis de Milouse

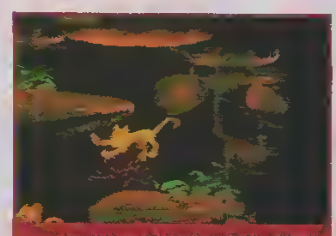
« Ben alors Messieurs les graphistes, on a laissé les nourissons jouer avec la palette de couleurs ou quoi ? C'est un nouveau concept artistique ? Vous êtes nouveaux ? Vous êtes daltoniens ? Quelque soit la raison de votre délire coloré, pitié : plus jamais ça ! Non mais vous avez vu la gueule du deuxième niveau ? Je savais même pas que ça existait ces couleurs ! Et puis, toujours à propos de ce stage, vous saviez pas que les animaux, ça bouge un peu ? L'excellente animation du héros ne met que plus en évidence la rigidité de leurs mouvements qui... hein ? Quoi ? Quels mouvements ? Et la jouablité ? Bon, j'avoue (mais j'ai du mal tant je suis en colère), elle n'est pas mauvaise, sauf dans certains passages où elle est tout simplement inexistante (au deuxième niveau par exemple, tiens, encore lui). Même en faisant abstraction du level 2, le jeu est de loin le moins bon produit issu du label Disney, et paraît franchement ridicule à côté de Mickey Mania. »



Belle esquive de Simba qui évite de justesse les crocs et la gueule baveuse de la hyène. Attention à sa réaction...



La partie à dos d'autruche est assez marrante. En restant concentré, vous devriez passer sans problème.



Casse-cou, Simba évite d'un cheveu une énorme pierre qui allait l'écraser. Je n'aimerais pas être sa mère.

VOUS POUVEZ ENFIN DUNKER HELICO JAMER OU CANNONBALL SLAMER SUR GAME BOY ET MEGA-CD

"UN MEGA HIT" - Supersonic 95 %.
"INCONTOURNABLE" - Player One 98 %.
"LE DÉLIRE TOTAL" - Consoles + 90 %.
"À POSSÉDER OBLIGATOIREMENT" - Joypad.

MEGA-CD | GAME BOY | SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM | MEGA DRIVE

SEGA GAME GEAR

JEUX & ASTUCES
au 36.68.10.25*
et sur le
36.15 ACCLAIM

MIDWAY Acclaim

NBA JAM™ Co-sponsored Video Game Software © 1993 Sub-licensed by Midway® Manufacturing Company. All rights reserved. The NBA and individual NBA Member Team identifications depicted in this game are trademarks and copyrighted designs that are the exclusive property of NBA Properties, Inc. and may not be used without the written consent of NBA Properties, Inc. © 1994 NBA Properties, Inc. Developed by Iguana Entertainment, Inc. Nintendo®, Super Nintendo Entertainment System ®, and Game Boy™, the Nintendo Product Seals, and other marks designated as ™ are trademarks of Nintendo. All rights reserved. Sega, Mega Drive, Mega-CD™ and Game Gear are trademarks of Sega Enterprises, Ltd. All rights reserved. Acclaim is a trademark of Acclaim Entertainment ™ & © 1994 Acclaim Entertainment. All rights reserved.

MEGA MAN X™

CAPCOM

MAIS VOUS N'ETES PAS OBLIGE DE FINIR CE SOIR.

Vu ce qui vous attend, heureusement qu'on vous a laissé un peu de temps pour tout finir. Car en entrant dans Mégaman X, vous allez vous retrouver seul contre tous, perdu dans des univers hostiles à 12 mégas et face aux terribles Reploïdes du Docteur Cain. Pour la première fois sur Super Nintendo, vous allez enfin découvrir Mégaman, ses 12 niveaux, ses graphismes incroyables et sa durée de vie exceptionnelle. Et croyez-nous, celle-ci ne sera pas de trop, vu que vous devrez sauver l'humanité...

SUPER NINTENDO

ENTERTAINMENT SYSTEM

3615 Nintendo

Vite Vu

MEGADRIVE
Dino Dini's Soccer

prix: A B C D E F — 55%

éditeur	VIRGIN
genre	BONNE QUESTION
nombre de joueurs	1A4
sauvegarde	PILE
continue	PITIÉ NON

Contrairement à ce qu'affirme l'éditeur, Dino Dini n'est pas le nom du programmeur de Kick Off, mais la traduction lituanienne de « pas jouable ». Et effectivement, c'est bien un Dino Dini's Soccer. Grâce aux zooms, on arrive à une vision du jeu bien meilleure que dans les classiques Kick Off. Mais la jouabilité reste aussi mauvaise. Le joueur est totalement indépendant de la balle, à tel point qu'il faut sans cesse tourner autour pour réussir à taper dans le sens que l'on veut. Kick Off n'est pas un jeu pour console, il faut arrêter de le sortir maintenant, y en a marre... **Milouse**

GAME BOY
Samurai Shodown

prix: A B C D E F — 90%

éditeur	TAKARA
genre	BASTON
nombre de joueurs	1OU2
sauvegarde	NON
continue	OUI

Takara récidive dans ses conversions de jeux Neo Geo, ce mois-ci sur Game Boy. Pari ambitieux vu les capacités de la machine et le flop notoire de MK II, son principal concurrent. Or, à la surprise générale, Samurai Shodown se révèle plus que réussi. Ne vous attendez pas à la réplique de la version SNES, mais nombre de points ont été conservés. On a même droit à des SD (Super Deformed) pour cette « mini » version. Doté d'une réalisation générale correcte, ce jeu est un bon investissement sur votre Game Boy, si vous aimez un tant soit peu les jeux de combat. **Chrys**

GAME GEAR
X-MEN 2

prix: A B C D E F — 65%

éditeur	SEGA
genre	ACTION
nombre de joueurs	1
sauvegarde	NON
continue	NON

Ce jeu met de nouveau en scène sur Game Gear les mutants les plus célèbres du monde. Première anomalie, vous ne les contrôlez pas tous mais seulement deux d'entre eux. Les niveaux se suivent et ne se ressemblent pas. Ils ont au moins un point commun : l'extrême ennui qu'ils génèrent. Il y a peu d'adversaires et tous restent identiques par zone d'action. Les graphismes ne sont certainement pas parmi les meilleurs sur Game Gear. On se retrouve dès lors avec un jeu insipide qui ne procure aucun plaisir. À quand une bonne cartouche avec les X-Men ? **Megadeth**

MEGA CD
FLINK

prix: A B C D E F — 92%

éditeur	PSYGNOSIS
genre	PLATE-FORME
nombre de joueurs	1
sauvegarde	NON
continue	OUI

Flink avait halluciné les possesseurs de Megadrive par sa richesse et ses graphismes aux couleurs chatoyantes. Nous passerons sur les qualités de ce jeu, qui n'est plus à présenter, pour nous intéresser aux différences réelles entre la version MD et MCD : seules la séquence d'intro (au demeurant fort sympathique) et les musiques diffèrent ostensiblement de la version précédente. Alors, une fois de plus, le Mega CD n'est pas exploité à fond mais le jeu est de grande qualité. Il mérite par conséquent d'être acheté si vous ne possédez pas la version cartouche. **Megadeth**

VENDEZ, ACHETEZ
VOS JEUX ECOULÉS DU OCCASION
(30% à 70% moins cher que Jeux Neufs)

V.P.C.

SPECIAL NOEL
Ouverture
Dimanche 11 et 18 Décembre
de 14 h à 19 h

Espace NINTENDO - SEGA - ATARI - NEC - GOODIES
46, rue des Fossés St Bernard - 75005 PARIS
☎ (1) 43 290 290 +
(angle 2 rue des Ecoles - Face à la Fac de Jussieu)
• Lundi de 14 h à 19 h
• Mardi au samedi de 10 h à 19 h non stop
• Metro : Jussieu • RER : Luxembourg/St Michel
• BUS : 63 86 87 89 • Parking : Mouffetard ou Parcmètre

Espace CD ROM PC & MAC - SONY - CD PHILIPS - CD 32 - 3 DO - NEO GEO ...
17, rue des Ecoles - 75005 PARIS
☎ (1) 46 33 68 68 +
• Lundi de 14 h à 19 h
• Mardi au samedi de 10 h à 19 h non stop
• Métro : Jussieu
• RER : Luxembourg/St Michel
• BUS : 63 86 87 89 • Parking : Mouffetard ou Parcmètre

25, av. de la Division Leclerc
N 20 - 92160 ANTONY
à 1500 m de la Croix de Berny
☎ (1) 46 665 666 +
• Mardi au samedi de 10 h à 19 h • TRAIN : Orlyval
• RER : Antony • BUS : 197 297 295 APTR
• Face au Marché d'ANTONY (200 m du RER)
OUVERT LE DIMANCHE 10 H à 13 H

37, Cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
☎ (44) 20 52 52
• Lundi de 14 h à 19 h
• Mardi au vendredi de 10 h à 12 h 30 et de 14 h à 19 h
• Samedi de 10 h à 19 h • 100 m de la gare de Compiègne
• Parking 700 places face au magasin • BUS : 3 / 4

SCORE GAMES VIDEO PASSION

42, rue de Paris
78100 ST GERMAIN EN LAYE
☎ (1) 30 61 47 47 +
• Mardi au samedi de 10 h à 19 h
• RER : St Germain en Laye
• A 200 m du RER
OUVERT LE DIMANCHE 10 H à 13 H

+ 20 000 JEUX NEUFS ET OCCASIONS DISPONIBLES EN MAGASIN (A LA VENTE OU A L'ECHANGE)

SEGA

GAME-GEAR (+ DE 300 JEUX DISPONIBLES)

	Neuve	Occasion
CONSOLE GAME-GEAR (avec Columns)	649 F	449 F
ADAPTATEUR JEUX MASTER	99 F	ADAPTATEUR SECTEUR 49 F
LOUPE GROSSISSANTE	59 F	BATTERIE PACK 6 HUIERES 249 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

COLUMNS	59 F	ECCO THE DOLPHIN RETURN	99 F
SHINOBI	79 F	MICKEY MOUSE	99 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :

FIFA SOCCER	TEL	ECCO 2	299 F
DRAGON	299 F	LEMMINGS	299 F
MONSTER TRUCKS	269 F	MORTAL KOMBAT II	299 F
ALADDIN	299 F	PETE SAMPRAS TENNIS	299 F
ASTERIX 2	299 F	POWER RANGERS	299 F

MASTER SYSTEM (+ DE 1300 JEUX DISPONIBLES)

Exemple de prix (Jeux d'occasion) :

SHINOBI	59 F	SUPER TENNIS	79 F
SONIC	79 F	WIMBLEDON	99 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) :

DRAGON	269 F	LE ROI LION	299 F
ALADDIN	299 F	MORTAL KOMBAT II	329 F

MEGADRIVE (+ DE 2000 JEUX DISPONIBLES)

32X (neuve)	**1390 F**	DOOM	489 F
SATURN dispo	**TEL**	STAR WARS ARCADE	489 F
		VIRTUA RACING DE LUXE	489 F
		SUPER MORDOCROS	489 F

CONSOLE MEGADRIVE 2 neuve + 1 jeu + 1 manette 399 F
CONSOLE MEGADRIVE 1 (occasion) + 1 jeu 299 F
CONSOLE MULTIMEGA CDX + ROAD AVENGER CD + SONIC 2 2990 F
MANETTE MEGADRIVE (neuve) 59 F MANETTE 6 BOUTONS 79 F
2 MANETTES INFRA ROUGE 199 F ADAPTATEUR SECTEUR 99 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

SONIC	49 F	BULLETS & LOSERS	139 F
STREET OF RAGE	59 F	MORTAL KOMBAT	139 F
ROBINSON BASKET	99 F	SONIC 3	139 F
TERMINATOR 2	99 F	LINE ATTACK CHOPPER	149 F
ANOTHER WORLD	139 F	ETERNAL CHAMPION	179 F
EUROPEAN CLUB SOCCER	139 F	MEGAGAMES (1) JAMES	199 F
GLOBAL GLADIATOR	139 F	PRINCE OF PERSIA	199 F
KICK OFF	139 F	PGA FOOTBALL	199 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :

LETHAL ENFORCER 2	349 F	SHINOBI FORCE II	399 F
FLINK	369 F	DRAGON	449 F
SPARKSTER	369 F	SEC 2	449 F
TINY TOON ALL STARS	369 F	LEMMINGS II	449 F
FIFA 2	399 F	LUVE DE LA JUNGLE	449 F
JORDAN ADVENTURE	399 F	MICROMACHINES II	449 F
LE ROI LION	399 F	HELIPA 95	449 F
MEGA BOMBERMAN	399 F	PITFALL	449 F
MICKEYMANIA	399 F	SHAQ FU	449 F
POWER RANGERS	399 F	SONIC & KNUCKLES	449 F
PROJECT ULTIC	399 F	STREET OF RAGE III	449 F

URBAN STRIKE	449 F		
MORTAL KOMBAT III	469 F		
NBA JAM TE	469 F		
TITI & GROS MINET	469 F		
NBA LIVE 95	489 F		
WOLVERINE	489 F		
MEGA MANELLE BLUE	489 F		
WWF RAW	489 F		
EARTH WORMJIM	499 F		
BOSS DE THE ROBOT	449 F		
SUPER STREET FIGHTER II	499 F		

MEGA-CD (+ DE 300 JEUX DISPONIBLES)

MEGA-CD 2 Français (occasion) 990 F MEGA CD 2 francais neuf + 1 jeu 1590 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

ROAD AVENGER	199 F	ECCO THE DOLPHIN	279 F
SONIC CD	199 F	FINAL FIGHT	249 F
TERMINATOR	199 F	PRINCE OF PERSIA	249 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :

TERMINATOR	269 F	JURASSIC PARK	449 F
FLASHBACK	299 F	MEGARACE	449 F
PITFALL	299 F	PERIL ASSAULT	449 F
ANOTHER WORLD	349 F	RESCUE THE ROBOT	449 F
FLINK	349 F	FIFA SOCCER	449 F
LETHAL ENFORCER 2	349 F	FORMULA 1	499 F

NEO - GEO

CONSOLE **NEO-GEO*** + 1 JEU 1290 F
CONSOLE **CD ROM NEO GEO** 3490 F
(+ DE 300 JEUX DISPO.) LE PLUS GRAND CHOIX DE FRANCE

Exemple de prix occasion :

GHOST PILOT	199 F	WORLD HEROE II	349 F
MAH 75	199 F	SUPER SIDEKICK	399 F
FATAL FURY	249 F	ART OF FIGHTING II	699 F

Exemple de prix jeux CD neufs :

FATAL FURY SPECIAL	449 F	SAMURAI SHODOWN	449 F
KING OF FIGHTER	449 F	SUPER SIDEKICK 2	449 F

CDI PHILIPS

Un choix de +100 titres neufs & occasions

Lecteur CDI 210 + Actionnaire Hachette 3490 F Manette supplémentaire 289 F
Lecteur CDI 450 + 1 manette 2490 F Carte Full Motion vidéo 1990 F

Exemple de prix (CD OCCASIONS/DIVERS) :

ASTRALEYS/ MAN 2000	149 F	GUERRE NUCLEAIRE	149 F
ROAD AVENGER DE BOSSE	149 F	FIFA SOCCER 95	149 F
BOUTIQUE DE JEUX	149 F	FOX DERIVES VIDEO 1	149 F
MAN DE FOOTBALL	149 F	MAN DE BASKET PUBLIC 2	149 F

Exemple de prix (CD OCCASIONS/JEUXVIDEO) :

BATTLESHIP	139 F	ASTERIX	239 F
PINBALL	139 F	DRAGON'S LAIR	239 F
TOMMY'S DISNEY	139 F	ZELDA	239 F
SCOTLAND YARD	149 F	HOTEL MARIO	239 F
ANGE ET DEMONS	199 F	LITTE DAVIL	239 F
ATMOSPHERE	239 F	POWER INTER	239 F
TOMBE RAIDER	239 F	DICTIONNAIRE MACHETTE	680 F

3 DO

CONSOLE 3 DO (Disponible) TEL
+ 200 JEUX DISPONIBLES NEUFS ET OCCASIONS

Exemple de prix occasion :

JOHN MADDEN 199 F TWISTED 199 F INGHT TRAP 279 F

AMIGA CD 32

CONSOLE (neuve) + 2 Jeux 990 F
+ 200 JEUX DISPONIBLES NEUFS ET OCCASIONS

JAGUAR

CONSOLE JAGUAR TEL + 30 JEUX DISPONIBLES

OVERGAME MACHINE CX

La puissance de l'arcade dans la pauve de votre main !!!

Des modèles console d'arcade par les magistrats du jeu vidéo !
Plus de 30 jeux d'arcade disponibles à la location et à la vente ...

1590 F
LOCATION & VENTE JEUX

RAYON GOODIES

- Fibre 62 voiles (DRAGON BALL Z, version origin and PAL, volume 1 à 12 PRIX UNITAIRE 149 F
- BANDEAUX à partir de 5 F
- PISTOLET LOCK.ON 299 F
- HEROE COLLECTION (Ver. 10 carter) 30 F
- TEE SHIRT officiel DRAGON BALL Z 99 F
- Pin's DRAGON BALL Z 29 F

(Fondues, Lecteur DAT, CD Audio, Posters, Figurines, Puzzles, Mouseps, Albums ...)

NINTENDO

GAME-BOY (+ DE 600 JEUX DISPONIBLES)

CADEAU** 1 cassette

	Neuve	Occasion
CONSOLE GAME-BOY (Francaise)	299 F	199 F
SUPER GAME-BOY	399 F	LOUPE ECLAIRANTE 59 F PACK BATERIE ECNO 129 F
CABLE LINK	39 F	ADAPTATEUR SECTEUR 49 F SUPER ALLIMAT CLAIRE 199 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

TERIOS	49 F	SUPER MARIO LAND 2	175 F
SUPER MARIO LAND 1	139 F	MONTAL KOMBAT	175 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :

PINBOUTIQUE II	229 F	SCHTROUMPFS	249 F
ALADDIN	249 F	SUPER MARIO LAND 3	249 F
DONKEY KONG	249 F	TOTO	249 F
QUICK TALES II	249 F	TINY TOON WACKY	249 F
LEGEND OF LA JUNGLE	249 F	MORTAL KOMBAT II	259 F
LE ROI LION	249 F	DESERT STRIKE	269 F
POWER RANGERS	249 F	JUNGLE STRIKE	279 F

LEMMINGS II	269 F		
MICROMACHINE	269 F		
MONSTERTRUCK	269 F		
AIR WUTZ	269 F		
NBA JAM	269 F		
YOGI BEAR	269 F		
FIFA	279 F		

NES (+ DE 1500 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE neuve + 2 MANETTES 249 F MANETTE * 69 F

SUPER PROMO JEUX US !

QUICK TALES 49 F	
SUPER MARIO 3 49 F	ADVENTURE GAME BOY 99 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :

ASTERIX	199 F	LE LUVRE DE LA JUNGLE	249 F
ALADDIN	249 F	LE ROI LION	249 F

PESCHE RANGERS II	299 F		
SCHTROUMPFS	299 F		

1 JEU NES (US) DE NOTRE CHOIX A 39 F !

2 JEUX DE NOTRE CHOIX POUR 69 F !

SUPER-NINTENDO / SUPER FAMICOM / SUPER NES

CONSOLE SUPER NINTENDO (NEUVE) 599 F
CONSOLE SUPER NINTENDO (neuve) + STREET FIGHTER II TURBO 599 F
CONSOLE SUPER NINTENDO (neuve) + SUPER GAME BOY + MARIO ALL STARS 699 F
MANETTE SUPER 49 F SUPER GAME BOY 399 F
Nouvelle ADAPTATEUR 60 Hz 99 F 2 MANETTES INFRA ROUGE 199 F
ADAPTATEUR 6 JOUEURS 199 F MANETTE ASCII PAD (6 boutons) 99 F

SUPER PROMO MORTAL KOMBAT (neuf) **99 F**
SUPER PROMO STARWING (neuf) **99 F**
SUPER PROMO R.TYPE (neuf) **99 F**
SUPER PROMO FLASHBACK (neuf) **199 F**

(+ DE 2500 JEUX DISPONIBLES)

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

STREET FIGHTER II	99 F	ROAD RUSH	169 F
ULTRAMAN	99 F	WORLD LEAGUE BASKET	169 F
F ZERO	139 F	ALIEN III	199 F
FLASHBACK	139 F	MARIO ALL STARS	199 F
JURASSIC PARK	149 F	AAKABAN	249 F
STREET FIGHTER II TURBO	149 F	PRINCE OF PERSIA	249 F
PINBALL DREAMS	169 F	CAPTAIN FOOTBALL	249 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :

DRAGON BALL Z 3 LIVRE	299 F	TINY TOON WACKY	449 F
SUPER PINBALL	389 F	DONKEY KONG COUNTRY	469 F
TETRIS + DR.MARIO	389 F	ACTRAISER 2	469 F
LEMMINGS II	399 F	ASTRO LIGHFOOT	499 F
SPARKSTER	429 F	BATMAN & ROBIN	499 F
DRAGON	449 F	EARTH WORTM JIM	499 F
JUNGLE STRIKE	449 F	EMPIRE STRIKE BACK	499 F
LE LIVRE DE LA JUNGLE	449 F	FIFA SOCCER	499 F
MICROMACHINE	449 F	FULL POSITION 2	499 F
SECRET OF MANA + guide	449 F	JORDAN ADVENTURE	499 F
SUPER HOCKEY	449 F	LE ROI LION	499 F
SUPER METROID + livre	449 F	MICROMANIA	499 F
STUNTRACE FX	449 F	PITFALL	499 F

RETURN OF THE JEDY	499 F		
SHAQ FU	499 F		
STREET RACER	499 F		
SUPER INDIANA JONES	499 F		
SUPER STREET FIGHTER II	499 F		
TERIA & RUMIA	499 F		
NBA JAM	499 F		
WEGES MANELLES IMOV	530 F		
MORTAL KOMBAT II	549 F		
POWER RANGERS	549 F		
RISE OF THE ROBOTS	549 F		
SAILOR MOON	549 F		
WWF RAW	549 F		

PRECOMMANDEZ VOS JEUX & GAGNEZ DES CADEAUX

Soyez les premiers à recevoir les dernières nouveautés en passant vos commandes dès aujourd'hui. Vous serez livrés 24/48 heures maximum après la sortie officielle. (Votre chèque ne sera débité qu'après expédition par nos soins)
(Joignez 30 F par jeu pour les frais de port)

GAGNEZ DES CADEAUX

Afin de vous remercier pour chacune de vos pré-commandes, nous vous offrons :

- 1 TEE SHIRT DRAGON BALL Z pour l'achat d'un jeu coûtant **moins de 500 F** (frais de port inclus).
- 1 SAC A DOS multicouleur pour l'achat d'un jeu coûtant **plus de 500 F** (frais de port inclus).

NOUS ACHETONS

(Paiement immédiat au bon de achat)
vos consoles usées que la majorité de vos jeux : •SEGA•GEA•MEGADRIVE •MEGA CD •GAME-FOY • CD ROM PC•SUPER-NINTENDO •NEO GEO •3DO
Paiement immédiat ou au magasin ou sous 30 jours pour les annonces et échangeons vos jeux sur : •NES •CD 32•MASTER SYSTEM •NEC •ATARI
(voir modalités au magasin) (Etudes d'autres informatiques) (échange exclusivement réalisé au magasin)

VENTE PAR CORRESPONDANCE

24 / 48 H
LIVRAISON COLISSIMO
(Adresser vos commandes exclusivement au 46 rue des Fossés St Bernard 75005 PARIS)

NOUS DISPOSONS ENS STOCK DE PRESQUE TOUS LES TITRES EN NEUF OU EN OCCASION POUR TOUTES LES CONSOLES.
N'HÉSITEZ PAS A NOUS LES DEMANDER ...

BON DE COMMANDE EXPRESS : A retourner exclusivement à SCORE GAMES 46, rue des Fossés St Bernard - 75005 PARIS - Tél. : (1) 43 290 290 +

NOM .....
PRENOM .....
ADRESSE .....
CODE POSTAL ..... VILLE .....
TEL DOM : ..... CODE CLIENT : |__|__|__|__|__|__|

TITRE	CONSOLE	PRIX

Je règle par :
MANDAT LETTRE ☐
CHEQUE ☐ CARTE BLEUE ☐
N° |__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|__|
Date expiration : __ / __
Signature .....

PRECOMMANDE (Port 30F/ Jeu) + CADEAU	
FRAIS DE PORT (1 à 3 jeux : 30 F)	CONSOLE : 60 F 30 F
TOTAL A PAYER	

PLATEF : 12/94

Offres dans la limite des stocks disponibles.
Toutes les marques citées sont des marques déposées.

DC : Photo © 3615 215 603

PHOTO : ACCIDT DE CONSOLE RUFFE

INTERLOCUTEUR

Vite Vu

MEGADRIVE

Shaq Fu

prix F E D C B A — 69%

éditeur	ELECTRONIC ARTS
genre	BASTON
nombre de joueurs	1OU2
sauvegarde	NON
continue	OUI

Les meilleures intentions du monde semblent avoir été à la base de la réalisation de Shaq Fu (trois éditeurs sont sur le coup : Delphine, Ocean et Electronic Arts). Pourtant, le jeu se révèle décevant. Pourquoi ? Le fait que Shaquille O'Neal soit intégré au jeu était censé être un avantage au départ. Personnellement, j'estime qu'une figure emblématique du basket devrait surtout parrainer une simulation du sport qui l'a révélé mais bon, cela a peu d'importance. Ce qu'il faut noter c'est que le jeu se remarque surtout par la qualité de son animation. L'homme qui s'en est occupé, Paul Cuisset, avait déjà participé à Flashback. Vous imaginez donc de quelle fluidité de mouvements peuvent bénéficier les personnages (au nombre de douze dans cette version Megadrive). Maintenant, sorti de là, il faut bien avouer que Shaq Fu accumule les défauts. D'abord, l'amplitude des sauts est beaucoup trop importante. Les persos font des bonds gigantesques et restent trop longtemps en l'air. Il n'y a rien de pire pour casser le rythme dans un jeu de combat. Et puis les sprites sont trop petits, et même si leur animation s'avère excellente, la précision des coups s'en ressent un peu. Côté pouvoirs spéciaux, on ne vous les donne pas dans la notice (ce qui est aberrant). À vous de les trouver. Bref, Shaq Fu a beau bénéficier d'évidents atouts esthétiques (graphismes et animations au top), il ne réunit pas les qualités nécessaires à un bon jeu de combat.

SUPER NINTENDO

Shaq Fu

prix F E D C B A — 65%

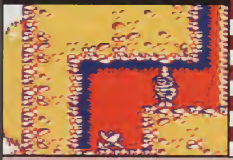
éditeur	ELECTRONIC ARTS
genre	BASTON
nombre de joueurs	1OU2
sauvegarde	NON
continue	OUI

Pas de miracle : Shaq Fu sur SNES n'est pas meilleur que sur MD. Il a même un gros défaut par rapport à cette version : il n'y a ici que sept personnages. Les éditeurs ne sont pas à blâmer puisqu'il s'agit d'une histoire de gros sous (apparemment les mégas chez Nintendo coûtent cher) et la cartouche se serait vendue à un prix prohibitif. À part ça, même topo. Le jeu est beau, les persos très bien animés, mais la jouabilité se révèle assez désastreuse. Rien à faire, j'ai eu beau y jouer, je ne me suis vraiment pas amusé. Et ça n'était pas de la mauvaise volonté. **Chris**

GAME BOY

Tarzan

prix F E D C B A — 55%



éditeur	GAMETEK
genre	PLATE-FORME
nombre de joueurs	1
sauvegarde	AUCUNE
continue	OUI

Rares sont les héros qui n'ont pas encore été adaptés sur Game Boy. Jusqu'à maintenant, il manquait Tarzan, roi de la jungle ! Hélas, cette version ne comble cette lacune que partiellement. En effet, on a l'impression d'assister à une parodie de la série qui a bercé notre enfance lointaine. Ce soft aurait dû s'appeler Georges de la Jungle ; le sprite du héros est ridicule, les décors sans grand intérêt et les animations pauvrettes… Seule la jouabilité, correcte, rattrape un peu le tout. Weissmuller doit se retourner dans sa tombe ! **Caliméro**

KONAMI
PROBOTECTOR CONTRE-ATTAQUE
NIGEL MANSELL ATTAQUE
LES GUNFIGHTERS MITRAILLENT
C'EST PAS LE MOMENT DE ROUPILLER
Lethal Enforcers Gun Fighters II
Probotector
LETHAL ENFORCERS
Gun Fighters II
PROBOTECTOR
DISPONIBLE EN NOVEMBRE SUR MEGADRIVE ET MEGA CD
DISPONIBLE DES OCTOBRE SUR MEGADRIVE
JOUE ET GAGNE !
HOT LINE SPARKSTER KONAMI : 36 68 99 10*
Nigel Mansell
DISPONIBLE EN NOVEMBRE SUR MEGADRIVE
Nigel Mansell's World Championship
*(2,19 F/Min.)
SEGA
MEGA DRIVE

Vite Vu

GAME GEAR
Ernie's Golf

prix F E D C B A **75%**

éditeur	CODEMASTERS
genre	SIMU. SPORTIVE
nombre de joueurs	1
sauvegarde	NON
continue	NON

Le moins que l'on puisse dire, c'est que les simulations de golf ne se battaient pas en duel sur la Game Gear. La sortie d'Ernie's Golf sur la portable de Sega comble un certain vide dans ce domaine avec, à la clé, la qualité... en ce qui concerne les graphismes et l'animation tout du moins. Cependant, le revers de la médaille vient du temps d'affichage. Autre hic : le dosage de la puissance semble assez aléatoire. Toutefois, avec un peu de pratique, on tombe rapidement sous le charme de Global Golf. Ah ! quel dommage qu'il ait à subir la concurrence de PGA 2 ! **Wolfen**

GAME GEAR
PGA Tour Golf 2

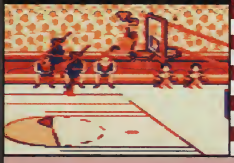
prix F E D C B A **88%**

éditeur	TIME WARNER
genre	SIMU. SPORTIVE
nombre de joueurs	1A4
sauvegarde	MOTS DE PASSE
continue	NON

Une chose est sûre : le golf est loin d'être un sport populaire en France. PGA Tour Golf 2 est idéal pour s'offrir un petit 72 trous à moindres frais. Adapter ce hit MD sur une 8 bits tenait de l'exploit, et pourtant, la réalisation est exemplaire à tous les points de vue — sauf pour le son. Le décor étant recalculé après chaque coup, le temps d'affichage est un peu exaspérant et casse le rythme. Mais cette simulation très complète permet d'imprimer un effet à la balle, d'effectuer un tir en cloche ou tendu. Bref, si vous aimez le golf, ne passez pas à côté de PGA 2. **Wolfen**

GAME BOY
NBA Jam

prix F E D C B A **40%**



éditeur	ACCLAIM
genre	SIMU. DE BASKET
nombre de joueurs	1
sauvegarde	MOTS DE PASSE
continue	OUI

Y a des jeux qui sont drôles, très drôles... ils sont tellement mauvais que ça nous fait puissamment marrer ! L'objet de notre hilarité est ici NBA Jam, sur Game Boy. À croire que les programmeurs n'ont pas compris que son intérêt réside dans ses graphismes et son ambiance. Alors comme on est gentil, on va leur donner une définition claire et concise de cette console pour qu'ils se rendent comptent de leur énorme erreur : Game Boy, petite console monochrome portable gérant difficilement les animations rapides et les effets visuels démentiels ! **Elwood**

GAME GEAR
Road Rash 2

prix F E D C B A **50%**

éditeur	TIME WARNER
genre	COURSE AUTO
nombre de joueurs	1
sauvegarde	MOTS DE PASSE
continue	NON

Lorsqu'on tient un bon filon, on s'y cramponne dur. Après avoir pris d'assaut toutes les machines de Sega, Road Rash 2 arrive maintenant sur la portable. Le résultat est hélas désastreux. En effet les courses s'embourbent dans une longueur et une monotonie incroyables, et la conduite est plus qu'aléatoire. Si vous aimez passer votre temps à vous vautrer dans les virages et vous faire serrer par les flics, ce jeu est pour vous. Il y a clairement des softs qui ne sont pas faits pour les portables, alors pourquoi s'acharner à les adapter à tout prix. Pour les thunes ? **Wolfen**

ULTIMA games

ULTIMA - REPUBLIQUE
5 Bd Voltaire - 75011 PARIS
Tél : (1) 43 38 96 31
Fax : (1) 43 38 11 86
NEUF - OCCASION - ECHANGE+
+ de 5000 jeux

ULTIMA - TURIN
21, rue Turin - 75008 PARIS
Tél : (1) 42 94 97 14
OCCASION - ECHANGE+
+ de 1000 jeux

OUVERTURE TOUS LES DIMANCHES DU MOIS DE DECEMBRE DE 14H à 18H

ULTIMA - GOBELINS
57, av des Gobelins - 75013 PARIS
Tél : (1) 47 07 33 00
Métro Place d'Italie
NEUF - OCCASION - ECHANGE+
+ de 5000 jeux

1ère chaîne de magasins de jeux neufs et occasions en France !!!

COMPTANT

ACHETE - ECHANGE+ - VEND

JEUX VIDEO - NEUFS OU OCCASIONS - CONSOLES - ACCESSOIRES

Mégadrive

MATERIEL

- ✔ **Megadrive* Française complète garantie 3 mois 390 F**
- ✔ **Megadrive Française + sonic 2 699 F**
- ✔ **Megadrive Française + virtual racing 1099 F**
- ✔ **Megadrive Française + le roi lion 999 F**

MEGA CD

+ 200 jeux a des prix imbattables

- MEGA CD* 990 F
- CDX 329 F

JEUX NOUVEAUTES

Pour tout achat d'un jeu neuf Mégadrive, nous vous offrons une manette de jeu

- SHINING FORCE II 399 F
- LE ROI LION 399 F
- SHAQ FU 399 F
- FIFA 96 349 F
- SONIC IV 375 F
- MORTAL KOMBAT II 399 F
- URBAN STRIKE 399 F
- SUPER STREET FIGHTER II 399 F
- DRAGON 399 F
- RUGBY 399 F
- MICKEYMANIA 399 F
- TINY TOONS ADVENTURE 399 F
- SPARKTER 399 F
- EARTH WORM JIM 399 F
- VIRTUAL RACING 449 F

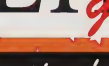
3DO

JEUX NEUFS & OCCASION

	NEUF	OCCASION
• ALONE IN THE DARK	249 F	199 F
• ROAD RUSH	375 F	
• BURNING SOLDIER	249 F	199 F
• DEMOLITION MAN	375 F	
• DOOM II	249 F	199 F
• DRAGON'S LAIR	199 F	149 F
• DRAGON BALL Z	NC	
• DRAGON LORE	375 F	
• FIFA SOCCER	349 F	
• GEX	375 F	
• GRIDDER	199 F	
• GUARDIAN WAR	375 F	149 F
• JURASSIC PARK	199 F	149 F
• MAD DOG II	375 F	249 F
• MEGA RACE	349 F	
• MICROCOSM	249 F	199 F
• NEED FOR SPEED	375 F	
• NOVASTORM	375 F	
• NIGHT TRAP	349 F	249 F
• OFF ROAD ORION	375 F	
• OUT OF THIS WORLD	199 F	149 F
• PATAANK	375 F	
• QUARANTINE	375 F	
• REBEL ASSAULT	375 F	
• SAMOURAI SHODOWN	NC	
• SHADOW	249 F	199 F
• SHERLOCK HOLMES VF	299 F	249 F
• SHOCK WAVES	249 F	199 F
• SUPER STREET FIGHTER II	NC	
• STARCONTROL II	249 F	199 F
• STELLAR 7	199 F	149 F
• THEME PARK	375 F	
• VR STALKER	249 F	199 F
• WAY OF WARRIOR	199 F	149 F
• WAIALAE GOLF	249 F	199 F
• WING COMMANDER	299 F	199 F

Echangez un de vos jeux 3 DO à partir de 50 F

Jaguar



JAGUAR FRANCAISE +1 Jeu 2.190 F
garantie 1 an

- ✔ **JAGUAR FRANCAISE + 2 jeux 2390 F**
- ✔ **JAGUAR FRANCAISE d'occasion + 1 jeu 1890 F**

POUR TOUT ACHAT D'UNE CONSOLE JAGUAR, NOUS RACHETONS VOTRE ANCIEN MATERIEL

JEUX NEUFS

Notice en Français

- AIRCARS 499 F
- ALIENS VS PREDATOR 549 F
- BRUTAL SPORT FOOTBALL 399 F
- CHUCK ROCK RED FLAG II 499 F
- CLUB DRIVE 399 F
- CRESCENT GALAXY 399 F
- DINO DUNES 549 F
- DOOM 549 F
- DOUBLE DRAGON V 449 F
- DRAGON BRUCE LEE 499 F
- FIGHT FOR LIFE 499 F
- KASUMI NINJA 499 F
- KICK OFF 3 399 F
- RAYMAN 499 F
- RAIDEN 399 F
- RISE OF THE ROBOTS 499 F
- STAR RAIDERS 399 F
- TEMPEST 2000 449 F
- THEME PARK 449 F
- TROY AIKMAN (Foot US) 399 F
- WOLSTEIN 3D 499 F
- ZOOL II 449 F

32x System

- ✔ **32X system 1290 F**

Saturne

Disponibles

Nintendo

- ✔ **Super Nintendo + Street Fighter II turbo 699 F**
- ✔ **Super Nintendo + Mario all star + Mario 4 899 F**
- ✔ **Super Nintendo + Super Game boy + Mario all Star 999 F**
- ✔ **Super Nintendo + Donkey Kong 1099 F**

+ cadeau 2ème manette valeur 99 F

JEUX NEUFS FRANCAIS

Une manette gratuite pour tout achat d'un jeu SUPER NINTENDO neuf

- DONKEY KONG 449 F
- FINAL FANTASY III 479 F
- SECRET OF MANA + livre 449 F
- LE ROLLION 429 F
- DRAGON 429 F
- ACTRAISER II 349 F
- F1 POLE POSITION II 399 F
- DBZ III 449 F
- MORTAL KOMBAT II 449 F
- RETURN OF JEDI 449 F
- STREET RACER 399 F
- SPARKSTER 399 F
- SHAQ FU 399 F
- MAXIMUM CARNAGE 479 F
- SUPER STREET FIGHTER II 449 F
- BATMAN ET ROBIN 429 F
- MICKEY MANIA 449 F
- EARTHWORM TIM 449 F
- BOMBERMAN II 339 F
- POWER RANGER 399 F
- INDIANA JONES 449 F

NOUVEAU SUPER GAME BOY 389 F

Occasions

PLUS DE 5000 JEUX DISPONIBLES
(Voltaire/Gobelins)

30 à 80% moins chers que les jeux neufs.

ACHAT

Nous achetons COMPTANT presque tous les jeux (espèces ou chèque selon votre choix) immédiatement dans nos magasins. Sous 24 h par correspondance par chèque.

VENTE

Tous nos jeux et matériels d'occasion SONT GARANTIS 3 MOIS. Nos jeux sont testés, sans virus, originaux et avec notice. Nos jeux sont 30 à 80 % MOINS CHERS que le prix neuf. Nous avons de nombreux jeux à moins de 100F.

ECHANGE

Vous pouvez échanger tous vos jeux et matériels contre des jeux d'occasion ou NEUFS.

CARTE DE FIDELITE

4 JEUX ACHETES sur une période d'un an **= 1 JEU GRATUIT AU CHOIX**

*sauf NINTENDO * occasions

NOUVEAU 3615 ULTIMA GAMES
- PROMO
- OCCASIONS
- VPC (le moins chère de France)

***** REVENDEURS, REJOIGNEZ - NOUS *****

Si vous avez un projet d'ouverture d'un magasin ou si votre commerce existe déjà et que vous voulez profiter de notre expérience sur un marché où nous sommes leader depuis plus de 10 ans,

CONTACTEZ-NOUS au 43 55 72 77

ULTIMA Boutiques Province

• Aix en Provence	9, rue d'Italie	13100	Tél : 42 27 59 45
• Bastia	3, rue St François	20200	Tél : 95 31 68 70
• Blois	48, rue Beauregard	41000	Tél : 54 74 44 53
• Bordeaux	203, rue Sainte Catherine	33000	
• Bourges	9, rue d'Auron	18000	Tél : 48 24 46 72
• Carcassonne	22, rue Aimée Ramon	11000	Tél : 68 47 49 74
• Castres	6, rue Henri IV	81100	Tél : 63 59 28 03
• Grenoble	4, rue des Bergers	38000	Tél : 76 47 12 33
• Jean Les Pins	14, avenue Maupassant	06160	Tél : 93 61 10 21
• Le Havre	95, bis rue Frédéric Bellanger	76600	Tél : 35 19 00 82
• Metz	8, avenue de Lattre de Tassigny	57000	
• Nimes	4, rue des Greffres	30000	Tél : 66 76 16 16
• Poitiers	7, rue du Bastion	25000	Tél : 81 39 78 54
• Perpignan	17, avenue Gaynemer	66000	Tél : 68 50 89 50
• Rochefort	127 bis, rue Louis Thiers	17300	Tél : 46 99 81 27
• Toulouse	11, rue des Lois	31000	Tél : 61 12 33 34

Les prix et promotions peuvent varier d'une agence à l'autre. Téléphonez à votre agence

BON DE COMMANDE à renvoyer uniquement à notre agence ULTIMA VPC
5 Bd Voltaire, 75011 PARIS - Tél. : (1) 43 38 49 98 - Fax : (1) 43 38 11 86 pour la VPC demander Vincent.

Nom ..... Prénom .....

Adresse complète : .....

.....

Tél. (obligatoire) : ..... PORT : MATERIEL 100 F, LOGICIEL 25 F

PRODUIT	PRIX	MONTANT
FRAIS D'ENVOI		

❑ CHEQUE ❑ CARTE BLEUE

❑❑❑❑ DATE D'EXP.

❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑

DATE ..... SIGNATURE

PLAYER 1234

Vite Vu

SUPER NINTENDO

Wolverine

prix: F E D C B A — **52 %**

éditeur	ACCLAIM
genre	PLATE-FORME
nombre de joueurs	1
sauvegarde	MOTS DE PASSE
continue	NON

Wolverine (Serval en VF) revient dans un jeu programmé par la nouvelle branche jeu de la Marvel. Ce coup d'essai est loin d'un coup de maître. Si les graphismes et les nombreux coups du perso sont assez chouettes, l'intérêt du jeu reste hélas très limité : un quota d'ennemis à tuer vous est imposé pour passer au niveau suivant. Ajoutons à cela une mauvaise collision des sprites (la moitié des coups portés traversent l'adversaire) et une jouabilité douteuse… c'est plutôt craignos ! Alors si cette version semble meilleure que celle de la MD, elle reste très ennuyeuse. **El Didou**

MEGADRIVE

Wolverine

prix: F E D C B A — **49 %**

éditeur	ACCLAIM
genre	PLATE-FORME
nombre de joueurs	1
sauvegarde	MOTS DE PASSE
continue	NON

Dans la famille injouable, je voudrais Wolverine… Bonne pioche ! Impossible en effet de jouer à ce soft sans piquer de crise de nerfs. Les déplacements sont très louches et on arrive une fois sur deux à frapper son ennemi. Moi en tout cas, au bout de cinq essais, j'ai lâché l'affaire. Faut dire que je déteste me prendre des coups sans pouvoir réagir ! Et comme le jeu est aussi casse-bonbons que sur SNES, vous comprendrez qu'on ne s'y attarde pas trop. Allez ciao le super z' héros. M'en veux pas Wolverine, je t'aime bien, mais tes jeux sont vraiment trop rasoirs. **El Didou**

GAME BOY

Aladdin

prix: F E D C B A — **75 %**

éditeur	VIRGIN
genre	PLATE-FORME
nombre de joueurs	1
sauvegarde	NON
continue	4

Virgin oblige, cette version Game Boy ressemble plus à la version Megadrive qu'à la version Super Nintendo. C'est quasiment le même jeu. L'épopée que vous allez partager avec votre héros va vous mener dans neuf tableaux distincts avant de pouvoir délivrer la belle Jasmine. Dans certains niveaux, Aladdin doit s'acquitter d'une mission (genre trouver deux morceaux de scarabée) avant de trouver la sortie. Sans omettre la séance de tapis volant propre à ce jeu. Bien entendu, vous aurez à exploser lanceurs de couteaux et fakirs en tous genres. Pour ce faire, vous avez le choix des armes (pommes à jeter ou sabre). Techniquement, la conversion est très satisfaisante : côté animation et jouabilité, rien à dire, c'est très correct ! Côté graphisme, c'est assez inégal : aucun reproche à formuler en ce qui concerne les décors, mais les sprites… un léger travail de finition n'aurait pas été du luxe. Avec le Super Game Boy, vous aurez droit à une bordure spéciale. Par contre, je ne m'étendrai pas sur la musique, lassante et répétitive. Malgré ces quelques défauts, ce soft aurait été à la hauteur de nos espérances si une trop grande facilité n'avait pas tout gâché. On finit le jeu en deux coups de cuillère à pot. Profitez bien des atouts de cette cartouche. Regardez-les bien parce que vous n'aurez pas l'occasion de les voir longtemps. Dommage, plus long, j'aurais moins fait la fine bouche. En tout cas, Aladdin GB ne créera pas le même événement que sur MD. **Calimero**

Vite Vu

MEGADRIVE

Newman Haas Indycar

prix A B C D E F — 83%

éditeur	ACCLAIM
genre	COURSE AUTO
nombre de joueurs	1 OU 2
sauvegarde	MOTS DE PASSE
continue	NON

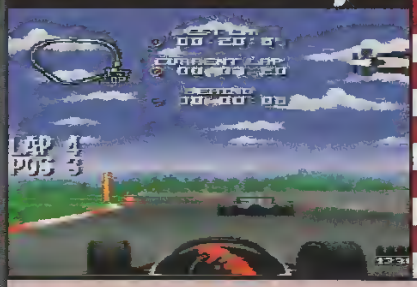
Après son titre de champion du monde de F1, Nigel Mansell s'est exilé aux States afin de débuter une nouvelle carrière en indycar. C'est l'occasion pour Acclaim de commercialiser une nouvelle simulation de formule indy mettant en scène le vieux baroudeur de la F1. Mais qu'est-ce qui fait la différence entre la formule indy et la formule 1 ?

Pour résumer à l'extrême, sachez que la cylindrée est plus élevée sur les indycars et que les procédures de course sont radicalement différentes (un départ lancé pour l'indy contre un départ arrêté en F1 par exemple). Cette simulation vous propose de participer au championnat du monde d'indycar au sein de l'écurie Newman Haas, celle-là même qui fut créée par le célèbre acteur américain. Avant chaque course, vous pouvez effectuer quelques tours d'essais libres qui vous permettront en outre de tenter plusieurs configurations de réglage au passage. Vous pouvez bien entendu jouer à deux et, dans ce cas, l'écran sera splitté, comme il est courant dans ce type de jeu. Globalement, cette simulation bénéficie d'une bonne réalisation. L'impression de vitesse est particulièrement bien restituée et la gestion des décors en 3D s'avère irréprochable ; bref, c'est plutôt réaliste. Toutefois, comme la moitié des quinze courses se déroulent sur des circuits ovales, l'intérêt de ce jeu reste discutable. En clair, cette cartouche s'adresse essentiellement aux inconditionnels de la formule indy. **Wolfen**

SUPER NINTENDO

Newman Haas Indycar

prix A B C D E F — 83%



éditeur	ACCLAIM
genre	COURSE AUTO
nombre de joueurs	1 OU 2
sauvegarde	MOTS DE PASSE
continue	NON

La première simu d'indycar parrainée par Nigel Mansell fait son apparition sur console. Vous participez au championnat du monde au sein de l'écurie Newman Haas. Rappelons pour les profanes que les procédures de course diffèrent de la F1 en plusieurs points : départ lancé, neutralisation de la course au moindre crash... Cette simu très bien réalisée restitue parfaitement la sensation de vitesse. Mais comme sur MD, l'intérêt du jeu est limité du fait que la moitié des courses se déroulent sur des anneaux de vitesse. Un jeu idéal pour les amateurs du genre. **Wolfen**

GAME BOY

Soccer

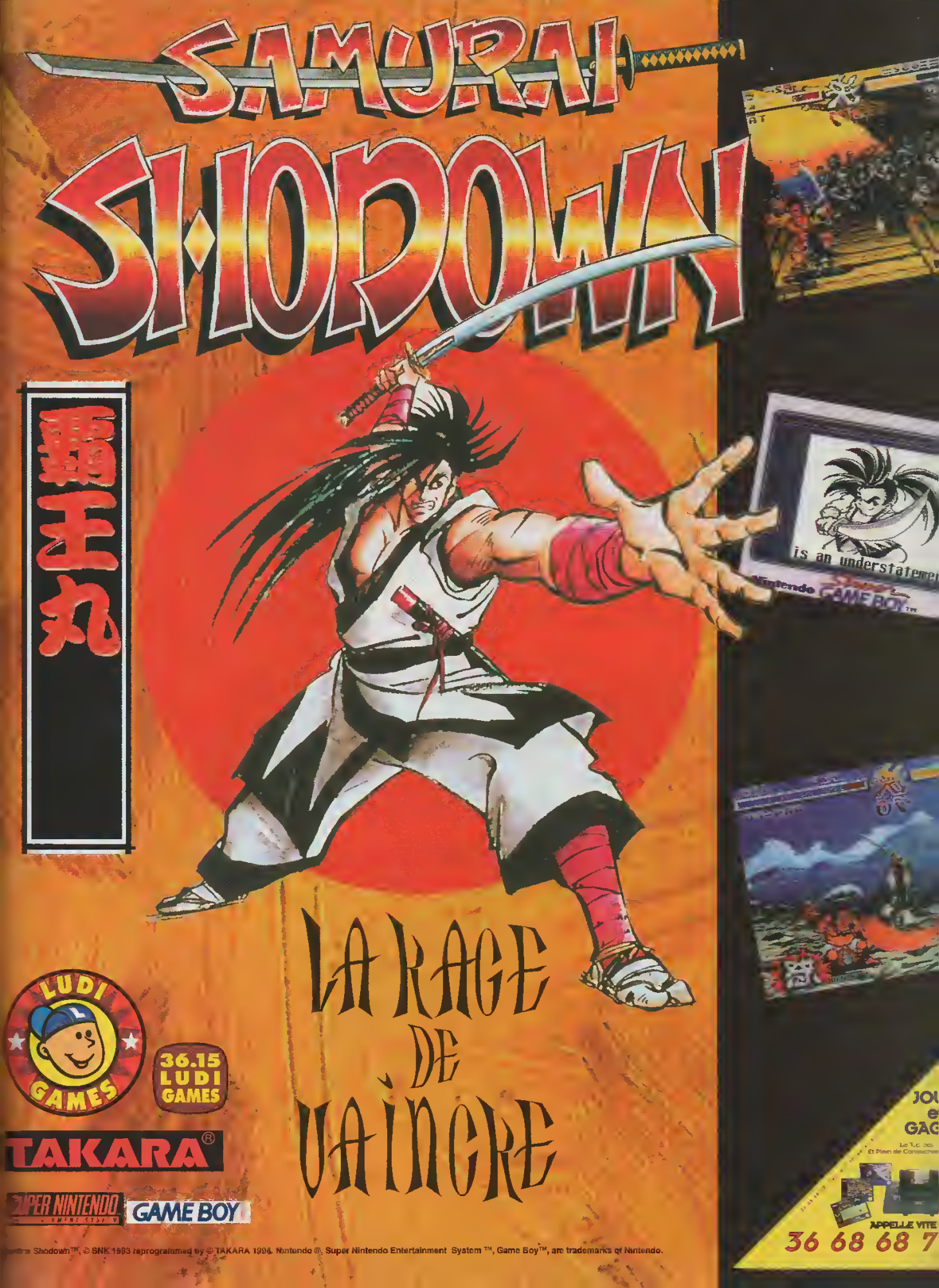
prix A B C D E F — 55%

éditeur	NINTENDO
genre	SIMU. FOOT
nombre de joueurs	1
sauvegarde	NON
continue	NON

Sur console portable, l'idée de sortir des jeux de foot semblait totalement loufoque. Et avec raison. Comment Nintendo a-t-il osé sortir sur sa portable, un jeu de foot pareil ? Les graphismes sont tout juste bons à faire peur au premier troll venu. L'animation fait plus penser à Sam avec son plâtre qu'à des joueurs de niveau international. C'est réellement décevant. Certains joueurs pourront peut-être s'en contenter mais la plupart se demanderont sans doute pourquoi les éditeurs s'acharnent à massacrer de la sorte la passion de milliers de fans. **Megadeth**

SAMURAI SHODOWN

覇王丸



LA RAGE DE VAINCRE

Shodowth™, © SNK 1993 reprogrammed by © TAKARA 1994. Nintendo ®, Super Nintendo Entertainment System ™, Game Boy™, are trademarks of Nintendo.

VENTE PAR CORRESPONDANCE *TEL : 20 87 69 55 *FAX : 20 87 69 75

PARIS 64 rué Caumartin 75009 PARIS - M°M-Caumartin TEL : 42 81 46 22
2 rue Théophile Roussel 75012 PARIS - M° Ledru-Rollin TEL : 43 45 93 82

LILLE 4 rue Faidherbe TEL : 20 55 67 43
44 rue de Béthune TEL : 20 57 84 82

BORDEAUX 15 rue Condillac TEL : 56 52 72 84

STRASBOURG 6 rue de Noyer TEL : 88 22 23 21

DOUAI 39 rue Saint-Jacques TEL : 27 97 07 71

3 DO

3DO PAL + 1 JEU version USA 60 Hz - Pleinécran fonctionne avec tous les jeux 3490 FF

SEWER SHARK	275,00	ALONE IN THE DARK	375,00
ESCAPE FROM MONSTER MANOR	299,00	WAY OF THE WARRIOR	375,00
WHO SHOT JOHNNY ROCK	299,00	SLAYER (RPG)	375,00
ULTRAMAN (JAP)	375,00	SHERLOCK HOLMES	375,00
TOP MODEL GO WILD	279,00	OFFWORLD INTERCEPTOR	375,00
MAD DOG MC CREE 2	375,00	DEMOLITION MAN	449,00
OUT OF THIS WORLD	299,00	PATAANK	375,00
TOTAL ECLIPSE	299,00	TETSUJIN	375,00
NIGHT TRAP	375,00	KINGDOM : THE FAR REACHES	375,00
MEGA RACE	375,00	SHADOW WAR	375,00
LEMMINGS	299,00	GUARDIAN WAR	375,00
PISTOLET	349,00	REAL PINBALL	299,00
MICROCOSM	375,00	VR STALKER	375,00
WING COMMANDER	375,00	FIFA SOCCER	375,00
THE HORDE	375,00	SAMOURAI SHODOWN	375,00
CARTE FULL MOTION VIDEO	TEL	SUPER STREET FIGHTER 2 X	375,00
JOYSTICK ARCADE	TEL	MYST	375,00
JURASSIC PARK	299,00	STERMY WINDOWS (ADULTES)	375,00
STAR CONTROL II	375,00	QUARANTINE	299,00
ROAD RASH	375,00	PLUMBERS (ADULTES)	375,00
SHOCK WAVE	375,00	REBELL ASSAULT	375,00
CARTOON : WOODY WOOD PICKER 3 VOL	99F/piece	NOVASTORM	375,00
SAMPLER 2 10 DEMOS + TEST MEMOIRE 15 mm	79,00	COVEN (ADULTES)	279,00
BURNING SOLDIER	375,00	RISE OF THE ROBOT	375,00
GRIDDERS	375,00	IMMORTAL DESIRES (ADULTES)	279,00
SOUL STAR	375,00	JAMMIT	375,00

JAGUAR

JAGUAR VERSION FRANCAISE+ CIBERMORPH 2190 F

ALIEN VS PREDATOR	549,00	KASUMI NINJA	549,00
BUBSY	499,00	KICK OFF 3	TEL
BRUTAL SPORT FOOTBALL	549,00	DINO DUNES	449,00
CHECKERED FLAG II	549,00	RAIDEN	449,00
CLUB DRIVE	499,00	TEMPEST 2000	499,00
DRAGON : LA VIE DE BRUCE LEE	499,00	WOLFENSTEIN 3D	499,00
CRESCENT GALAXY	449,00	ZOOL 2	499,00
DOOM	549,00	MANETTE	299,00
IRON SOLDIER	TEL		

MEGA CD

MEGA CD 2 (V.F.)+ ROAD AVENGER 1590 F

MULTIMEGA + 3 CD 2890 F

BAHI ARM (JAP)	99,00	JAGUAR XJ220 (EUR)	249,00
FINAL FIGHT (JAP)	199,00	GROUND ZERO TEXAS (EUR)	449,00
PRINCE OF PERSIA (JAP)	149,00	MORTAL KOMBAT (EUR)	299,00
RAMNA 1/2 (JAP)	199,00	NIGHT TRAP (EUR)	499,00
SONIC (JAP)	199,00	NHL 94 (USA)	299,00
WONDER DOG (JAP)	149,00	MICROCOSME (EUR)	449,00
BATMAN RETURN (USA)	249,00	THUNDER HAWK (EUR)	299,00
CHUCK ROCK (USA)	199,00	WOLFCHILD (EUR)	199,00
MAD DOG MC CREE (USA)	399,00	BATTLE CORPS (USA)	449,00
MICROCOSM (USA)	299,00	MEGA RACE (EUR)	449,00
OUT OF THIS WORLD 2 (USA)	495,00	PRIZE FIGHTER (EUR)	399,00
STAR WARS : REBELL ASSAULT (EUR)	395,00	HEINSAU (USA)	399,00
TOMCAT MALLEY (EUR)	425,00	MICKEY MANIA (EUR)	399,00
DUNE (EUR)	425,00	NBA JAM (EUR)	399,00
FIFA SOCCER (EUR)	349,00		

NEC

DUO R 1990 F

PC ENGINE GT 990 F

CARTOUCHES

04 CHAMPION	99,00
1941	99,00
CLOUDMASTER	99,00
CYBER CORE	49,00
FINAL SOLDIER	99,00
GOMOLA SPEED	69,00
HATRIS	99,00
HURICANE	99,00
NEW ADVENTURE ISLAND	99,00
NIKO NIKO	99,00
POWER SPORTS	199,00
NINJA RYUKENDEN	99,00
STREET FIGHTER 2 TURBO	199,00
SOLDER BLADE	149,00
POWER TENNIS	199,00
TV SPORT HOCKEY	199,00
SUPER FORMATION SOCCER 94	199,00
BOMBERMAN + SODI 5+4 MANETTES	199,00
BOMBERMAN 94 +SODI 5+4 MANETTES	399,00

CD

CIBER CITY ODEON	49,00
HELL FIRE	99,00
POMPINX WORLD	99,00
ZERO WING	99,00
YOKAYAMO SANGOKUSHI	99,00

CDS

BURAI 2	149,00
DAVIS CUP	99,00
DRACULA X	399,00
GRADIUS 2	299,00
HUMAN SPORT FESTIVAL	199,00
KICK BOXING	129,00
SPLATTER HOUSE	199,00
MONSTER MAKER	199,00
BABEL	69,00
KAZEKIRI	199,00
DRAGON BALL Z	549,00
SAILOR MOON	499,00
LEGEND OF XANADU	299,00
LEGEND OF HEROES	299,00

ARCADES CARD

ARCADE CARD + FATAL FURY 2	990,00
FATAL FURY 2	199,00
FATAL FURY SPECIAL	499,00
ART OF FIGHTING	299,00
MAD STALKER	399,00

LIVRAISONS RAPIDES PAR COLISSIMO

NEO GEO

.NEO GEO + 1 MANETTE+ KING OF MONSTER	1490 F
.NEO GEO + 1 MANETTE + SIDE KICK 2	1 990 F
.POSTER GEANT ART OF FIGHTING 2	49 F
.TEE SHIRT : FATAL FURY SPECIAL, SAMOURAI, WORLD HEROES JET, ART OF FIGHTING 2	99 F/u.
.CARTE DU FAN CLUB	200 F

Permet 50 F de réduction sur tous les jeux et 50 % de remise sur TEE SHIRT, POSTER- Coups spéciaux gratuits.

3 COUNT BOUT	490,00
AGRESSOR OF DARK KOMBAT	799,00
ART OF FIGHTING	490,00
ART OF FIGHTING 2	990,00
BASEBALL STAR 2	790,00
BLUES JOURNEY	399,00
CIBER LIF	490,00
FATAL FURY SPECIAL	790,00
FATAL FURY II	590,00
GHOST PILOT	490,00
MARNOVS REVENGE	990,00
KING OF FIGHTER 94	1590,00
KING OF MONSTER	299,00
MUTATION NATION	590,00
NINJA COMBAT	490,00
SAMOURAI SHODOWN II	1590,00
SENGOKU 2	490,00
SPINMASTER	690,00
SUPER SIDE KICK 2	990,00
TOP HUNTER	990,00
VIEW POINT	990,00
WIND JAMMERS	990,00
WORLD HEROE II	690,00
WORLD HEROES JET	990,00

NEO GEO CD

NEO GEO CD 3290 F

ART OF FIGHTING 2	449,00
SAMOURAI SHODOWN	449,00
SUPER SIDEKICK 2	449,00
FATAL FURY SPECIAL	449,00
KING OF FIGHTER 94	490,00

NOMBREUX AUTRES TITRES EN STOCK, NOUS CONSULTER

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN. Tél : 20 87 69 55

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port*jeux : 25 F - consoles & accessoires : 60F)	
TOTAL A PAYER	

* CEE, DOM-TOM :
cartouches : 40Frs / consoles : 90 Frs

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
.....
Code Postal : ..... Ville : .....
Age : ..... Téléphone : ..... Signature (signature des parents pour les mineurs) :
Je joue sur :
SUPER NINTENDO ❒ MEGADRIVE ❒ GAME BOY ❒
SUPER NES ❒ MEGA CD ❒ GAME GEAR❒
SUPER FAMICOM ❒ NEO GEO ❒

Mode de paiement : ❒ Chèque bancaire ❒ Contre Remboursement + 35 Frs ❒ Carte Bleue N° .....
Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC - Date de validité : ...../..... Signature :

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO.

Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution - Toutes les marques citées sont déposées per leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles.

Déjà le mois décembre, et je suis sûr que certains d'entre vous pensent déjà à préparer le sapin et les boules. Alors que moi, je serai peut-être au boulot la nuit du 24. Je n'en peux plus, le monde s'acharne sur moi et je ne sais plus où j'en suis. Si vous avez ne serait-ce qu'une once de compassion, écrivez à Player One et envoyez vos dons pour la lutte contre la fin d'Astuceman à :« Sauvons un être humain nommé Astuceman ».

3670 : 8,76F l'appel + 2,19 F/mn 3615 : 1,27 F/mn
Vous êtes coincé dans un jeu ?
3615 Player One (tapez * SOS)
ou 36 70 77 33 pour avoir
la solution en 48 h
Flash 08

COMMENT UTILISER LES CODES ACTION REPLAY

Vous prenez un jeu et un Action Replay (pensez aussi à la console). Tout ce matos en main, vous vous dirigez vers votre téléviseur afin de brancher ladite console. Une fois que le tout est branché, introduisez le jeu dans l'Action Replay et puis l'ensemble dans la console. Il faut que le switch qui se trouve sur le côté (droit ou gauche selon les machines) soit en position basse. Allumez votre console et entrez les codes. Pressez Start et quand la page de présentation apparaît, relevez le switch jusqu'en haut. Vous vous apercevrez alors que ce jeu qui avait tenté de vous résister n'a plus qu'à fermer son clapet.

PRO ACTION REPLAY

Sylvain Pigrée

Super Nintendo

MORTAL KOMBAT II

Alors là, on commence très fort. Avec ce qui va suivre, jamais plus ce jeu n'osera se moquer de vous. Des codes complètement inédits et complètement destructeurs. 80870CA1 (ce code est à inscrire avant tout autre)

Énergie infinie joueur 1 : 7E2EFAA1
Énergie infinie joueur 2 : 7E30A8A1
Combat spécial entre les deux joueurs : 7E2EE405
Temps illimité : 7E022E08
Nombre de victoires du joueur 1 : 7E3286"XX" (XX = entre 00 et 99)
Temps de finish-him illimité : 83A74480
Sélection du niveau : 7E32620"X"

Marion Distinguin

Megadrive

MORTAL KOMBAT II

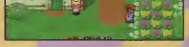
Et on remet ça ! Encore des codes et des codes inédits. Et cette fois-ci, ils ont été découverts par une jeune et charmante demoiselle qui était déjà là le mois dernier.
Énergie infinie joueur 1 : FFB6230078
Énergie infinie joueur 2 : FFBF130078
Crédits infinis : FFF4570015
Temps infini : FFAB960099
Temps de fatalité infini : C0661A5555
99 victoires pour le joueur 1 : FFEEA40099
99 victoires pour le joueur 2 : FFEEA60099

Éric Galenne

Super Nintendo

SECRET OF MANA

Encore lui ! Ça fait déjà pas mal de fois que je le vois dans la rubrique et tout ceci m'inquiète quelque peu. Mais enfin bon, puisque c'est pour la bonne cause.



Énergie infinie pour le garçon : 7EE181BF
Énergie infinie pour la fille : 7EE381BF
Énergie infinie pour l'elfe : 7EE581BF
Power infini pour le garçon : 7EE182BF
Power infini pour la fille : 7EE382BF
Power infini pour l'elfe : 7EE582BF
Argent infini : 7ECC6CBF

Filou et Léon d'Osakaï

Super Nintendo

ROCK'N' ROLL RACING

Tiens, tiens, mais qui revoilà donc ?
J'ai failli ne pas les passer vu qu'à chaque fois, ils mettent mon job en péril. Mais une fois de plus, j'ai eu bon cœur et je me suis laissé faire.
• Argent :
Joueur 1 : 7E0E0899
Joueur 2 : 7E0E0C90
• Points de score :
Joueur 1 : 7E02A8FF
Joueur 2 : 7E02A9FF
• Points d'énergie :
Joueur 1 : 7E0EDF0C
Joueur 2 : 7E0EE00C
• Nombre de tours :
Joueur 1 : 7E0EF10"X"
(X= entre 1 et 4)
Joueur 2 : 7E0EF20"X"
(X= entre 1 et 4)
• Planète :
Chem VI : 7E029900
Dragonis : 7E029901
Bogmire : 7E029902
New Mojave : 7E029903
Nho : 7E029904
Inferno : 7E029905
• Divisions :
Division A : 7E029A00
Division B : 7E029A01

Astuceman

Super Nintendo

SUPER METROID

Très, très beau jeu ce Metroid ! Et comme tout bon jeu qui se respecte, celui-ci n'a pas oublier ses petits codes Action Replay avec lui, hein?
Énergie infinie : 7E09C2FF
Missiles infinis : 7E09C605
Super Missiles infinis : 7E09A05
Power Bombes infinis : 7E09E05

Patrice Coutin

Super Famicom

DRAGON BALL ACTION GAME 3

Je vous avais déjà filé une série de codes pour ce jeu le mois dernier, et bien voici que Patrice prend le relais.
Power up infini joueur 1 : 7E056555
Power up infini joueur 2 : 7E076555
• Choix du personnage :
Sangoku : 7E050000
Vegeta : 7E050001
Sangohan : 7E05002
Sangoten : 7E05003
Petit Trunks: 7E05004
Bû : 7E05005
Dabula : 7E05006
Cyborg n° 18 : 7E05007
Dabidi : 7E05008
Grand Trunks : 7E05009
Kioshin : 7E0500A

Philippe Cavallini

Super Famicom

DRAGON BALL Z ACTION GAME 3

Que va-t-il se passer si un jour ce genre de génie décide de trouver un boulot. S'il débarque à *Player One*, je suis très mal.
• Joueur 2 meurt en un coup : 7E076200
• Power :
Joueur 1 : 7E056503
Joueur 2 : 7E076503
• Nombre de victoires :
Joueur 1 : 7E0569"XX"
Joueur 2 : 7E0769"XX"

Astuceman

Super Nintendo

ACTRAISER 2

On m'avait confié une mission ce jour là : trouver des codes Action Replay pour Actraiser 2. Ma tâche fut rude, mais j'ai fini par en voir le bout et voici ce que j'ai découvert...
Vies infinies : 7E091B07
Énergie infinie : 7E091D14
Power up infinis : 7E092104
Temps infini : 7E094D99
Pour aller directement à la fin : 7E097B51
Pour voir la fin du jeu : 7E097B06

Filou et Léon d'Osakaï

Super Nintendo

SUPER BOMBERMAN 2

Il y a quelques mois de cela, ces deux jeunes hommes m'ont envoyé tout un tas de codes Action Replay pour Bomberman 2. Le jeu étant japonais, je n'ai pas voulu trop publier leurs codes. Mais

maintenant que le jeu est sorti en français, place au rêve.
Pour tous les codes qui suivent, le "X" représente le joueur, c'est-à-dire que pour :
Joueur 1 : X = 0
Joueur 2 : X = 1
Joueur 3 : X = 2
Joueur 4 : X = 3
Vitesse : 7E8"X"F00"Z"
(Z = entre 1 et 9)
Nombre de bombes : 7E8"X"F1"ZZ"
(ZZ = entre 01 et FF)
Puissance de la bombe : 7E8"X"F20"Z"
(Z = entre 01 et 09)
Bombes télécommandées : 7E8"X"F301
Bombes mines : 7E8"X"F304
Gant : 7E8"X"FE01
Coup de pied : 7E8"X"FF01

LE PERE NOEL ARRIVE
LES PRIX GIGA COOL
LES MEILLEURES NOUVEAUTES AVANT PREMIERE
SUPER NINTENDO MEGADRIVE
BRANCHE TOI VITE !!
3615 WINCO
(2,19 F / min)
LIVRAISON IMMEDIATE

Invincibilité : 7E8"X"EF01
Pour passer à travers les murs destructibles : 7E8"X"FB01
• Codes de jeu en mode Story
Vies : 7E1C6C0"X"
Bombes : 7E80F109
Puissance des bombes : 7E80F209
Bombes télécommandées : 7E80F301
Stage Select : 7E001A"X""Y"
X représente le monde de 1 à 5
Y représente le niveau de 1 à 7
Énergie des boss : 7E102001 (ils meurent en un coup)

• Stage 3 : Italie
Hache, Aigle, Rubis, Hache
Vide, Vide, Vide, rubis
Hache, Vide, Aigle, Vide
Aigle, Hache, Hache, Hache
• Stage 4 : Allemagne
Vide, Aigle, Vide, Aigle
Aigle, Vide, Aigle, Vide
Hache, Vide, Aigle, Vide
Hache, Vide, Rubis, Hache
• Stage 5 : France
Hache, Hache, Rubis, Rubis
Vide, Vide, Vide, Rubis
Vide, Aigle, Aigle, Rubis
Aigle, Hache, Rubis, Hache
• Stage 6 : Dernier tableau
Hache, Hache, Vide, Rubis
Vide, Aigle, Vide, Rubis
Vide, Hache, Aigle, Rubis
Aigle, Hache, Vide, Vide

ASTUCES/ PASSWORDS

Frédéric Hugo

Super Nintendo (avec le Super Game Boy)

UN JEU DE VOTRE CHOIX

Tous les mois, à partir de maintenant, je vais élire le tip le plus inutile du mois.
Alors, grande question. À quoi ça sert ? Eh bien à rien, à rien du tout. Donc premier prix de décembre :
Prenez l'option crayon de votre Super Game Boy et amusez-vous à dessiner sur votre écran. Ensuite, commencez à jouer, et au bout d'un moment, un petit bonhomme viendra effacer toutes les cochonneries que vous avez faites sur l'écran. Et surtout, n'allez pas lui raconter que c'est moi qui vous ai dit de le barbouiller !

Simon Katrzoi

Megadrive

NEW CASTELVANIA : BLOODLINES

Avoir le jeu, c'est bien ! Avoir le jeu et les passwords, c'est beaucoup mieux :
• Stage 2 : Grèce
Vide, Hache, Aigle, Vide
Aigle, Vide, Aigle, Vide
Rubis, Vide, Aigle, Hache
Hache, Vide, Hache, Hache

Paul France

Super Nintendo

THE LOST VIKINGS

Level 2 : GR8T
Level 3 : TLPT
Level 4 : GRND
Level 5 : LLM0
Level 6 : FL0T
Level 7 : TRSS
Level 8 : PRHS
Level 9 : CVRN
Level 10 : BBLS
Level 11 : VLCN
Level 12 : QCKS
Level 13 : PHRO
Level 14 : C1R0
Level 15 : SPKS
Level 16 : JMNN
Level 17 : TTRS
Level 18 : JLLY
Level 19 : PLNG
Level 20 : BTRY
Level 21 : JNKR
Level 22 : CBLT
Level 23 : H0PP
Level 24 : SMRT
Level 25 : V8TR
Level 26 : NFL8
Level 27 : WKYY
Level 28 : CMBO

Level 29 : 8BLL
Level 30 : TRDR
Level 31 : FNTM
Level 32 : WRLR
Level 33 : TRPD
Level 34 : TFFF
Level 35 : FRGT
Level 36 : 4RN4
Level 37 : MSTR

Yann Nedelec

Super Nintendo

ACTRAISER 2

Nouveau jeu, pour moi ça veut dire nouveau jeu à décoder.
Voici donc une petite liste de passwords :
Niveau 1, Acte 1 : XZKCXBZMWTHC
Niveau 1, Acte 2 : JCLDXYTXTMCT
Niveau 2 : MMFHMBKCFFTZ
Niveau 3 : MFLHMFDSMXPS
Niveau 4 : MFMJTWSYHMTF
Niveau 5 : MFCYBPXFDWKL
Niveau 6 : MFCLYXKYDKDS
Fin du jeu : MFCLSYMCMSXF

François Germain

Megadrive

ROAD RASH II

Quelques petits passwords histoire d'égayer une rubrique qui le mérite.
Level 3, 19 000 dollars et une Banzaï : 0FIA 39TA
Level 4, 30 000 dollars et une Diablo : 0P1I 4SK0
Level 4, 17 000 dollars et une Diablo : 0CTQ 4JAG
Level 5, 20 000 dollars et une Diablo : 0H4R 550H

Cyril Denier

Super Nintendo

FIFA INTERNATIONAL SOCCER

Quelques codes en mode Tournament, ça vous dirait?
• Codes avec le Brésil :
Match 2 : KWXBGDN7H
Match 3 : KWXBGKPC3
Match 4 : KWXBGRPZ5X
Match 5 : KWXBGZ61YH
Match 6 : KWXBG3615FX
Match 7 : KWXBG461NBN
• Codes avec l'Italie
Match 2 : JHZBSHP#3
Match 3 : JHZBSQ5ZN
Match 4 : JHZBSW5SHX
Match 5 : JHZBS1N5G5
Match 6 : JHZBS3NSPJK
Match 7 : JHZBS455JZV
• Codes avec la Hollande
Match 2 : B1JWXCNPC
Match 3 : B1JWXH5#X
Match 4 : B1JWXS5SZ5
Match 5 : B1JWXY5S4C
Match 6 : B1JWX4NR4H3
Match 7 : B1JWX5NR4JK
• Codes avec la France
Match 2 : JGGBP2P1X5
Match 3 : JGGBPM6#7
Match 4 : JGGBPWPXK1
Match 5 : JGGBP2P1X5
Match 6 : JGGBP4P1CO5
Match 7 : JGGBP5P1N95
• Codes avec l'Allemagne
Match 2 : FXZBQDH9H
Match 3 : FXZBQK1YX
Match 4 : FXZBQR11RX
Match 5 : FXZBQZ11ZN
Match 6 : FXZBQ311F61
Match 7 : FXZBQ411QF1

Bruno Delpierre

Megadrive

MARKO'S MAGIC FOOTBALL

Un jeu de football pas commun ce Marko :
Niveau 2 : HAUNTING
Niveau 3 : BSTOK
Niveau 4 : GONGETNK
Niveau 5 : ECTOPLSM
Niveau 6 : JAWS

3670 - 8,76 F l'appel + 2,19F/mn
Le boss vous paraît insurmontable ? la hot-line des Players en difficulté
36 70 77 33
Player One

Niveau 7 : GARAGE
Niveau 8 : TRAFFIC
Niveau 9 : ELF
Niveau 10 : KRUSTY
Niveau 11 : BARREL
Niveau 12 : CRABTREE
Niveau 13 : WINDUP

Frédéric Mahéo

Super Nintendo

TURN'N' BURN

Il est minuit, je suis fatigué, mais je dois encore finir cette satanée rubrique. Pour qui ? Pour vous, qui dormez déjà à 10 heures. Quelle honte !
Mission 2 : GZWBFPT
Mission 3 : RRHCZJVM
Mission 4 : BPYXDLNF
Mission 5 : PDTNCZNJ
Mission 6 : DKVWGSQK
Mission 7 : GKQZBLCT
Mission 8 : DCMHRPFJ
Mission 9 : WZGNJYZX
Mission 10 : JDZFMLFV
Mission 11 : SPBCTRRG
Mission 12 : SPWVJKDH
Mission 13 : LPKQBPFZ
Mission 14 : TDLJGSH

Éric Jalot

Super Nintendo

PAC ATTACK

Il vous a carrément trouvé tous les passwords du début à la fin. Maintenant, plus de problème pour finir ce jeu qui vous faisait l'affront de vous résister.
1 : STR, 2 : HUN, 3 : KST, 4 : TRT, 5 : MYX, 6 : KHL, 7 : RTS, 8 : SKB, 9 : HNT, 10 : SRY, 11 : YSK, 12 : RCF, 13 : HSM, 14 : PWW, 15 : MTN, 16 : TKY, 17 : RGH, 18 : TNS, 19 : YKM, 20 : MWS, 21 : KTY, 22 : TYK, 23 : SMM, 24 : NFL, 25 : SRT, 26 : KKT, 27 : MDD, 28 : CWD, 29 : DRC,

30 : WHT, 31 : FLT, 32 : SKM, 33 : QTN, 34 : SMN, 35 : TGR, 36 : WKR, 37 : YYP, 38 : SLS, 39 : THD, 40 : RMN, 41 : CNK, 42 : FRB, 43 : MLR, 44 : FRP, 45 : SDB, 46 : BQJ, 47 : VSM, 48 : RDY, 49 : XPL, 50 : WLC, 51 : TMF, 52 : QNS, 53 : GWR, 54 : PLT, 55 : KRW, 56 : HRC, 57 : RPN, 58 : CNT, 59 : BTT, 60 : TMP, 61 : MNS, 62 : SWD, 63 : LDM, 64 : YST, 65 : QTM, 66 : BRP, 67 : MRS, 68 : PPY, 69 : SWT, 70 : WTM, 71 : FST, 72 : SLW, 73 : XWF, 74 : RGS, 75 : SNC, 76 : BKP, 77 : CRN, 78 : XNT, 79 : RNT, 80 : BSK, 81 : JWK, 82 : GSN, 83 : MMT, 84 : DNK, 85 : HPN, 86 : DCR, 87 : BNS, 88 : SDC, 89 : MRH, 90 : BTF, 91 : NSM, 92 : QYZ, 93 : KTT, 94 : FGS, 95 : RRC, 96 : YLW, 97 : PNN, 98 : SPR, 99 : CHB, 100 : LST.

Alain Giouacchini

Megadrive

URBAN STRIKE

Une petite flopée de codes :
CRPFNHGJYN4 : 3 vies
9GD49LWDTFG : 3 vies
NWDPMY9N39T : 14 vies
L6VFZ6MJYMS : 14 vies
GPT4Z6MJYMX : 14 vies
W7KGMSKYWK7 : 14 vies
Ces codes comprennent les stages avec des missions à faire à pied.

CHEAT MODES

Yannick Lefebvre

Super Famicom

DRAGON BALL Z ACTION GAME 3

Comme le mois dernier, voici pas mal de codes sur DBZ 3.
• Mode Turbo : allumez votre console, puis appuyez sur R et X jusqu'à ce que la tête de

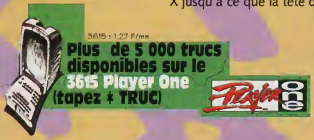
Vegeta apparaisse. Si le cheat a réussi, le 3 de DBZ sera bleu.
• Mode Hyper Turbo : la même chose que précédemment mais cette fois, appuyez sur les boutons R, X et Y. Si le cheat a réussi, le 3 de DBZ sera orange.

Burt Lancaster

Megadrive

LE LIVRE DE LA JUNGLE

Dernièrement, j'ai tenté de converser avec les morts et l'autre jour, je suis même tombé sur Burt en personne. Il paraît que c'est vraiment la belle vie en haut (y a plein de nanas ! — excusez ce terme peu reconnaissant, Mesdemoiselles).
Au bout d'une heure, il m'a tout de même refilé un tip sur Le Livre de la Jungle.
Pressez Pause pendant le jeu puis faites Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, B et A. Vous serez de nouveau en pleine forme.



100 CONSOLES et CARTOUCHES DE JEUX À GAGNER !
Spécial Noël
Joue et gagne en appelant au :
36.68.11.66
des consoles Méga CD2, Mégadrive, Néo-Géo, ...

Code Bonus : 506
100 % Jeux Vidéos et Informations
36.70.23.22
Et des cartouches de jeux, des chèques-cadeaux de 100 à 500 F... et plein d'autres surprises !
Et plein de consoles Amiga sur le :
36.68.03.03
Et chaque jour, gagne des **Jeux Vidéos** sur le **3615 code** 7 SUR 7
SOCOMAGE

Jérôme et Philippe Graziani

Megadrive

LE LIVRE DE LA JUNGLE

Encore eux ! Et d'après moi, ce n'est pas la dernière fois que nous les voyons dans cette rubrique.
Pour passer de niveau en niveau : pendant le jeu, faites une Pause puis pressez B, A, A, B, B, A, A, B, A, B, B, A, A, B, B et A.

Jérôme et Philippe Graziani

Super Nintendo

LE LIVRE DE LA JUNGLE

Une fois de plus ou de moins... Pour avoir accès à un menu caché :
Au Logo VIRGIN, faites : Haut, Haut, Haut, B, B, Y, Y, Select, Haut, Bas, Gauche, Droite, B, Haut, Y. Ensuite allez sur options et appuyez sur Start.

Marc Franda

Mega CD

FIFA INTERNATIONAL SOCCER

Une série de codes pour le plaisir des yeux et de l'usage : (codes à effectuer sur le menu des options)
Pour augmenter votre barre de tir de 25 % : faire B, A et huit fois B.
Murs invisibles : pour ne plus avoir de touches, six mètres et corners, faire trois fois C, B, trois fois A et B.
Balle folle : pour avoir une balle aux trajectoires bizarres, faire C, A, B, C, C, B, A et C.
Balle folle 2, faire B, A, C, B, C et C.
Super goal : pour devenir une bête des cages, faire cinq fois A et cinq fois B.
Drean team : pour que vos joueurs aient des capacités supérieures à la normale, faire A, A, B, B, C, C, A et A.
Super attaque : pour avoir une attaque dévastatrice, faire cinq fois A, B et C.
Super défense : pour avoir une défense à écœurer l'adversaire, faire cinq fois A, B, C et B.

Grégory Dugary

Megadrive

SONIC SPINBALL

Un vieux jeu avec un cheat qui vous permettra enfin de montrer qui est le patron dans cette maison, non mais !
Allez dans les options et avec la pad 1, faites A, Bas, B, Bas, C, Bas, A, B, Haut, A, C, Haut, B, C et Haut. Si ça a marché, vous entendrez un nouveau son. Ensuite, revenez à la page de présentation et maintenez A puis Start pour le niveau 2, B et Start pour le niveau 3 et C et Start pour le niveau 4.

Quentin Jany

Megadrive

COSMIC SPACEHEAD

Mes amis, j'ai l'honneur de vous présenter deux cheats venus des States rien que pour vous :
Pour jouer au sous-niveau Dodgem's, faites A, B, C, A, B, C, B et Start à l'écran-titre.
Pour le niveau Slide Show, faites A, B, C, A, B, C et Start à l'écran-titre.

Un mec rencontré dans le métro

Megadrive

LE LIVRE DE LA JUNGLE

J'étais en train de lire mon *Player* dans le métro quand un mec m'accoste pour me filer un tip, inconnu à ce jour, je me devais de publier ce cheat. Pendant le jeu, mettez une Pause puis pressez A, C, A, C, A, C, A, C, B, B, B et B. Voilà, vous êtes au dernier niveau avec une vie. Bon courage.

Vincent Girard

Megadrive

STREETS OF RAGE III

Ça vous dirait de jouer à ce jeu avec un kangourou boxeur ? Eh bien voici de quoi vous satisfaire.
À la page de présentation, appuyez simultanément sur Haut et B.
Ensuite, allez au choix du joueur et surprise !

J.P.P.

Megadrive

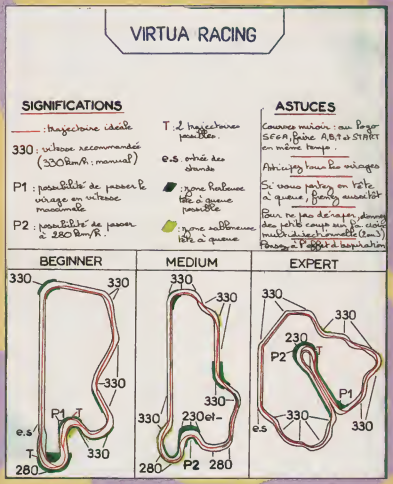
LE LIVRE DE LA JUNGLE

— « Hé Patron, Patron. Pourquoi y a mon nom?
— Bah, t'as trouvé une astuce Jean-Pierre.
— Ahhhh ! OK, OK, OK... »
Mettez une Pause et pressez A, B, B, A, A, B, B et A.
Enlevez la Pause et maintenant, vous avez gagné dix secondes.
On ne sait jamais, ça pourrait vous être utile.

PLAN DES LECTEURS

Ce mois-ci, le plan qui a été choisi est celui de... Stéphane Paupe.

Un beau petit plan qui mérite bien sa place dans la rubrique de ce mois. Voilà, joyeux Noël et priez pour recevoir la visite de la mère Noël plutôt que celle de ce vieux globule en manque d'affection.



NOTE D'ASTUCEMAN

Ahhhh, Noël ! Les cadeaux, les vacances et la neige (les Martiniquais vont encore rêver pour la neige).
Noël est enfin le grand moment qui vous permettra de taxer vos parents en ayant une bonne raison. Plus de :
« Mais c'est pas ton anniversaire » ou encore : « Et ton baladeur, c'est toi qui l'a payé peut-être ? »
Non, plus de réponses qui vous sapent le moral. Là, vous n'aurez qu'à regarder votre père droit dans les yeux avec un regard de chien battu et à dire : « Mais papa, c'est mon cadeau de Noël ». Et voilà!
Qui peut résister à un adolescent en détresse pendant ces fêtes ?
Allez, après ces bons conseils, je dois malheureusement vous quitter afin d'entamer la nouvelle rubrique.
P-S : Grand merci et gros bisous à Caroline Genève dont les codes Action Replay passeront dans le prochain numéro.

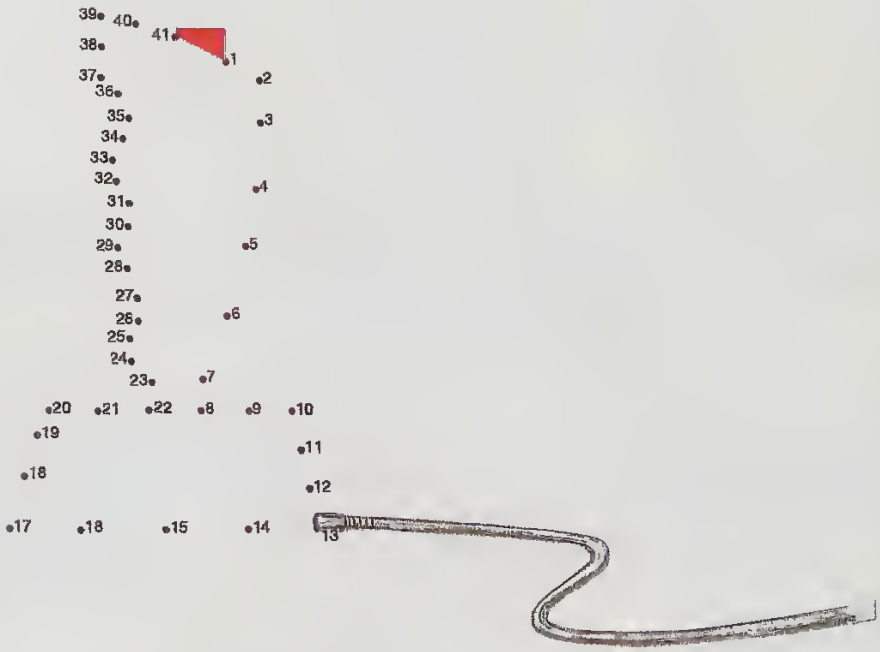
PLAYER ONE

Adressez vos tonnes de courrier à *Player One* :

Astuceman, Trucs en Vrac
19, rue Louis-Pasteur
92513 Boulogne Cedex

Plan des lecteurs
19, rue Louis-Pasteur
92513 Boulogne Cedex

“Player One” tous les jours du lundi au vendredi... Vous voulez qu’on vous fasse un dessin ?



Player One, l’émission des jeux vidéo sur MCM.

Tous les jours à 7 h 45, 13 h 55 et 16 h 55 du lundi au vendredi, découvrez en compagnie de Cyril Drevet tous les trucs, astuces, nouveautés, arcades, top des meilleurs jeux... sans bouger de votre fauteuil.
Si vous n’avez toujours rien compris, à vos crayons !

NEO•GEO CD RÉ

Art of Fighting 2

Agressors of dark Kombat

Super SidekicKs 2

102 106 118 150 178 1

The king of Fighters 94

Samurai Shodow

Avec 56 MEGA-BITS de mémoire, des graphismes "crystal" époustouflants, un son de qualité CD, une jouabilité toujours inégalée, et plus de 50 Hits originaux, la NEO-GEO CD s' impose plus que jamais comme la référence des consoles du futur ... Et avec des logiciels à partir de 449 FF (prix public conseillé) ...
Rien ne pourra plus vous arrêter !!

INVENTE L'ARCADE

202 Megs sur CD

à partir de 449F*

2
Special

The Future Is Now
SNK

*Prix Public Conseillé

Cumulez vos Crédits... vous aurez des Bonus !

LES BONUS PLAYER	COMMENT LES OBTENIR ?	CREDITS
Gagnez une heure en 3614 (0,36 F au lieu de 1,27 F/min)	Créez votre BAL sur le 3615 PLAYER ONE et communiquez-nous vos pseudo et mot de passe ainsi que vos coordonnées.	560
Recevez un magazine gratuit	Commandez le numéro paru de Player One, Nintendo Player ou le hors série de votre choix	675
Recevez la photo dédicacée de votre journaliste préféré		680
Economisez 20 % sur le prix de l'abonnement	Offre valable pour les abonnements simples, excepté les offres spéciales. 6 numéros = 144 F + 770 Crédits Player au lieu de 180 F, 11 numéros = 238 F + 770 Crédits Player au lieu de 299 F.	770
Recevez un Player One Pocket	Complétez le bon de commande situé dans la page Player One Pocket du magazine	800
Participez à l'émission Player One sur MCM		1280
Venez affronter le testeur de votre choix à la rédaction		1600

Les Bonus prendront effet un mois après réception de votre lettre

REGLEMENT

Article 1
Les Crédits Player sont fabriqués par Média Système Edition et diffusés dans les magazines Player One, Nintendo Player et les hors-séries sous la souveraineté absolue du Crédit Boss.

Article 2
Les Crédits Player sont valables dans tous les magazines Player et donnent droit à des Bonus Player.

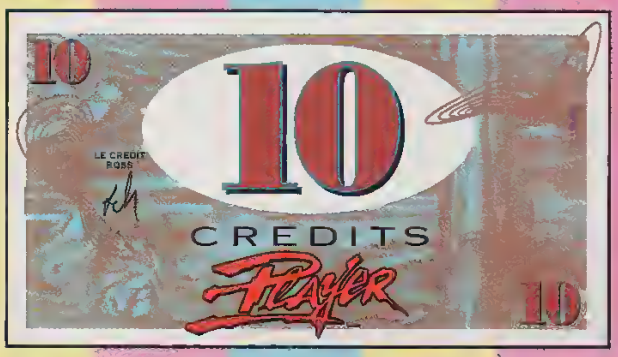
Article 3
Seules les demandes complètes seront prises en considération, avec vos nom, prénom, adresse, numéro de téléphone, le Bonus de votre choix et le nombre de Crédits Player exact.

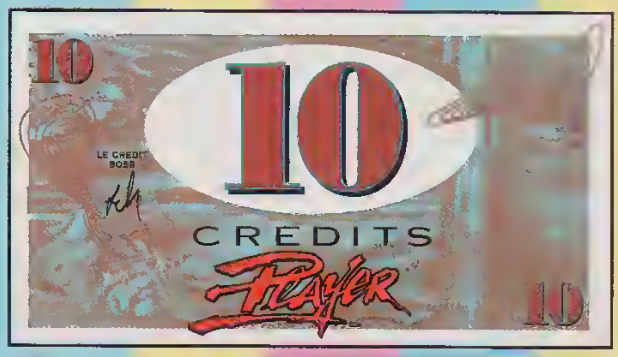
Article 4
Les Crédits Player donnent droit à des Bonus, valables pour Player One, Nintendo Player et les hors-séries.

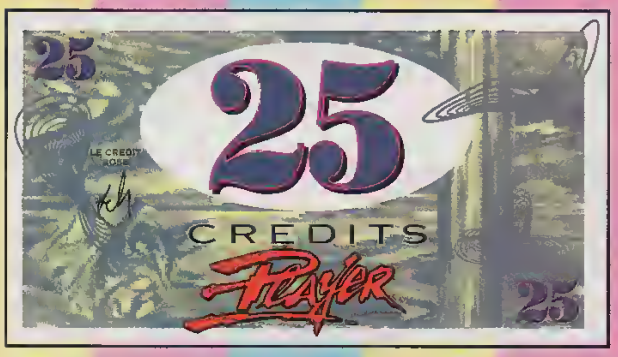
Article 5
L'utilisation des Crédits Player implique l'acceptation pure et simple du présent règlement.

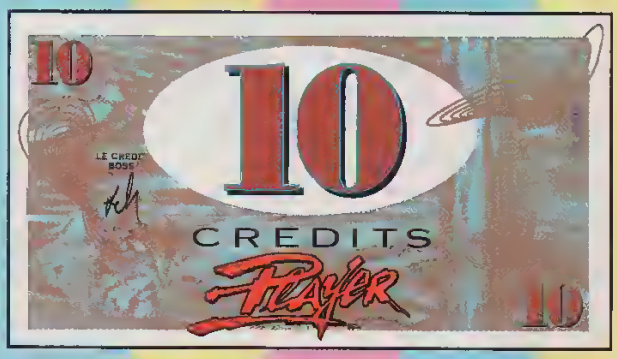
Retournez vos Crédits Player découpés, accompagnés du Bonus de votre choix et de vos coordonnées sur papier libre à :

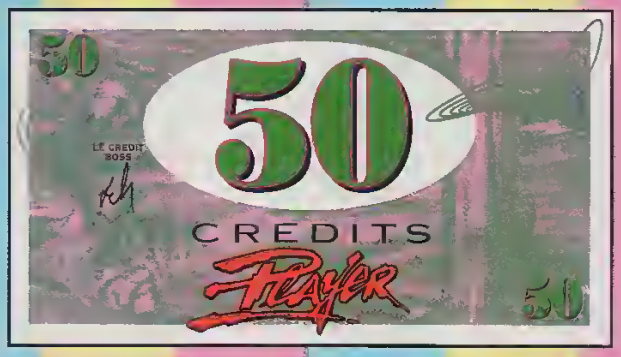
Crédits Player 19, rue Louis-Pasteur 92513 Boulogne Cedex

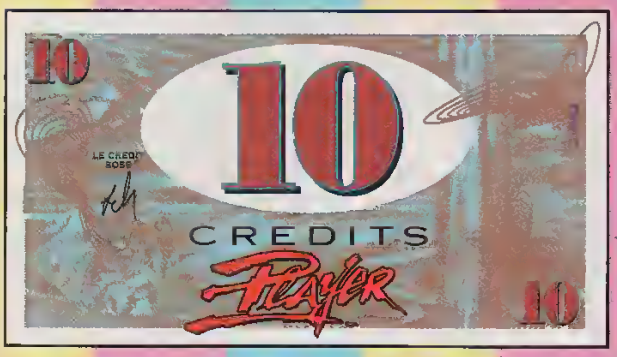

10
10
CREDITS
Player
10

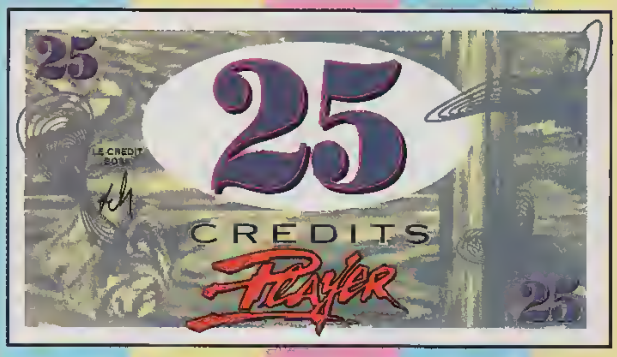

10
10
CREDITS
Player
10


25
25
CREDITS
Player
25


10
10
CREDITS
Player
10


50
50
CREDITS
Player
50


10
10
CREDITS
Player
10


25
25
CREDITS
Player
25

10
10
CREDITS
Player
10

10
10
CREDITS
Player
10

MANGAS ! MANGAS ! MANGAS !

Dur ! Vous arrivez à la fin de ce numéro, le dernier de l'année ! Bah ! comme d'hab, nous vous avons gardé le meilleur pour la fin, rien de moins que notre panorama des mangas !

Les fêtes approchent. C'est donc le moment de commander au Père Noël, à vos parents ou à n'importe qui, les bouquins qui vous font saliver tout le reste de l'année. Nous commençons donc par une petite sélection de trois livres d'art « made in Japan ». Pour plus de choix, reportez-vous à notre numéro de novembre !

« FATAL FURY »

Les fans du jeu de massacre de la Neo Geo atteindront le nirvana rien qu'en effleurant du regard ce volume de 130 pages. Ce chouette bouquin compile en effet force illustrations, crobards et infos (en japonais) sur les gladiateurs de ce jeu bon et viril et les OAV qui leur sont consacrées. Un livre fatal !

COUP DE CŒUR : « RG VEDA »

Fabuleux ! Superbe ! Classe ! Voici un recueil, que dis-je, un coffret, capable de réunir dans une même admiration les amateurs de mangas (bien sûr), de bédés européennes et de beaux dessins en général ! Cet objet exquis comprend un livre d'illustrations (couleur et noir & blanc) et un album

© CLAMP 1994.

(N&B) avec un récit, des crobards et des informations capitales sur les personnages. Incontestablement, il s'agit d'un témoignage essentiel de la classe et de la délicatesse du Studio Clamp.

CHAUD : « CANDY » !

Terminons notre petite sélection de livres d'art (art books) avec cette compilation d'illustrations, publiées à l'origine en couverture du magazine Candy. On s'en doute, ceci n'est pas à mettre entre toutes les mains. Il n'empêche, ces jeunes filles ont déclenché une vague d'hystérie (ça devient une habitude) parmi certains des nôtres, le lubrique Iggy en tête. Accessoirement, cela représente aussi un échantillon représentatif des fantasmes des Japonais.

© Mon-Mon/Basement/Org 1994.

© Capcom 1994.

« SF II » POUR RIRE

Dans un registre plus habituel pour nos colonnes, cette aimable parodie du jeu de frappe déridera les plus maussades des street fighters du globe. On y voit en effet Ryu, Ken et les autres s'amuser comme des petits fous dans des saynètes courtes, rigolotes et pleines d'allant. Le bonheur confine à l'extase, puisque même ceux pour qui le japonais est du chinois (!) devraient sourire à la « lecture » de ce petit manga sympa.

© CLAMP 1994.

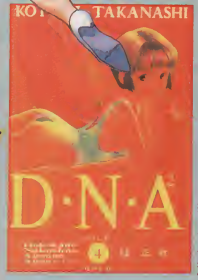
© Capcom 1994.

« DNA »

Nous vous avons déjà présenté la nouvelle série de Masakazu Katsura, l'auteur du *Video Girl Ai* en cours de traduction aux éditions Tonkam. On y revient car son auteur se déchaîne au fil des numéros. À vrai dire, DNA représente un échantillon exemplaire de manga moderne. Il paraît que l'érotisme torride et quasi omniprésent de DNA risque d'effaroucher les plus jeunes d'entre vous (ha ! ha ! ha !). ■

Ces livres et mangas sont dispo en import chez Tonkam.

© Mon-Mon/Basement/Org 1994.



© Masakazu Katsura 1994.

© Masakazu Katsura 1994.

ENCORE DES MANGAS !

Au programme : Ryu, Ken, des rebelles kurdes, des jolies filles, un hérisson et un échidné... Qui dit mieux ?

© H. Takachiho/Studio Nue-Sunrise-NTV 1994

« DIRTY PAIR »

Les lecteurs de *Kameha*, le mensuel manga des éditions Glénat, connaissent bien les aventures des deux héroïnes de cette série de science-fiction. Les incontournables Viz Comics viennent de publier la version US de l'anime comic, tiré de *Dirty Pair*, le DA. Les amateurs de ce genre de magazine et les fans des deux donzelles seront à la fête, les autres peuvent passer leur chemin...

« REBEL SWORD »

On reste dans l'import US avec cette nouvelle série publiée par Dark Horse. L'action se déroule de nos jours, en Turquie, sur fond de rébellion kurde. C'est écrit et dessiné par Yoshikazu Yasuhiko, l'homme des célèbres *Venus Wars* qui prouve une nouvelle fois son talent d'auteur de bédés d'action, intelligentes, bien faites et parfaitement rodées. Il n'y a pas de quoi crier au chef-d'œuvre mais c'est très agréable !

© Y. Yasuhiko & Casterman 1994

© Capcom 1994.

facts ont déclenché de furieux trépignements chez Chrisfighter, l'homme du « livre sacré ». C'est tout dire...

SONIC 'ZIC

Cette fois, seuls les irréductibles de la BO sont concernés. Ils trouveront sur ce CD importé du Japon les thèmes du jeu Sonic & Knuckles, réorchestrés par un groupe de musicos du coin. Personnellement, je crois que ce disque ne s'adresse qu'aux fans du hérisson... ■

Toutes ces belles choses sont importées par Tonkam.

© Sega 1994.

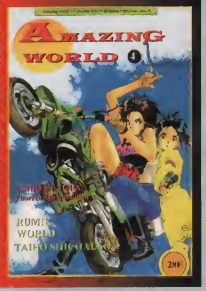
GRIS-GRIS SF II

Profitons des fêtes pour rappeler que la liste des produits dérivés du jeu culte s'agrandit tout le temps. On citera, au hasard, les rami cards, shitajiki et autres posters à la gloire de Ryu, Ken et de toute la bande. De facture excellente, ces arte-

« AMAZING WORLD »

Le quatrième numéro de ce zine dédié à l'animation vient de nous parvenir. Il traite principalement de japanimation (articles sur Ushio To Tora, Go Nagai, Rumiko Takahashi) mais aussi du Roi Lion. Des papiers sur les jeux vidéo et des infos diverses complètent le sommaire. Bien fait et intéressant.

Écrivez à :
Association World Design, 10/72, rue du Bearn, 59370 Mons-en-Baroeul.



© H. Takachiho/Studio Nue-Sunrise-NTV 1994

Reportage

DE BELLES ET BONNES BÉDÉS

Dans la vie, il n'y a pas que les mangas.
Pour preuve ce qui suit... Faites-nous confiance, c'est bon !

« PETER PAN »

Le troisième tome du Peter Pan de Régis Loisel vient de paraître. On ne saurait trop insister (si, si, si) sur les mérites de cette adaptation très personnelle du classique de sir J.M. Barrie. Loisel réussit l'exploit de moderniser et d'enrichir le mythe de Peter Pan. Très éloigné du dessin animé de Disney ou du *Hook* de Spielberg, cette vision nouvelle du personnage de Pan mérite d'être découverte par le plus grand nombre. Ne tergiversons pas : si vous aimez la bédé, vous aimerez cet album. Si vous délirez sur Peter Pan, vous adulerez ce bouquin, conseillé, recommandé et à adopter ! (Éd. Vents d'Ouest)

« XOCO »

Olivier Ledroit, le dessinateur des *Chroniques de la lune noire*, et Thomas Mosdi, le scénariste de *L'Île des morts*, unissent leurs talents pour une nouvelle série de fantastique horrifique. La bête narre les méfaits d'un tueur en série dans le New York des années 30. Les enquêteurs vont découvrir que d'étranges rites aztèques sont à l'origine des massacres... Le scénario de cet album devrait enthousiasmer les fans de fantastique qui applaudiront de leurs doigts palmés les illustrations glauques de Ledroit. L'artiste prouve en effet qu'il est capable de cartonner avec un bonheur dantesque dans un genre complètement différent de l'heroïc fantasy des Chroniques. Et dire qu'il n'a que 25 ans ! (Éd. Vents d'Ouest)

ORGIE DE BÉDÉS

Notez dès maintenant que le festival de la bédé d'Angoulême aura lieu comme chaque année le dernier week-end de janvier. Comme toujours, vous êtes convié à cette grande fête de la bédé où vous pourrez rencontrer la plupart de vos auteurs favoris ! Les émissaires de *Player y* seront pour remettre le légendaire *Prix Player One* du meilleur jeune illustrateur ! Soyez-en ! ■

« L'OUTSIDER »

... est le titre d'un fanzine très très chouette dédié aux jeux vidéo, aux bedés et au ciné. On y trouve plein d'infos volables, et le canard est parcouru tout du long par un esprit cool et positif. Contactez-les ! Écrire à : Sébastien Floc'h, 23, rue St-Vivien, 76000 Rouen.

URGENT

On recherche des garçons de 8/18 ans pour un téléfilm.

Renseignements :

3617 EVASTAR

(rubrique CASTING)

Tous les castings sont sur le 3617 EVASTAR (3,42 F/MN)

Reportage

LE RETOUR DE TIM BURTON !

L'événement ciné du mois de décembre, c'est la sortie de « L'Étrange Noël de monsieur Jack », le dernier film de Tim Burton !

Tim Burton, c'est le metteur en scène de *La Grande aventure de Pee Wee*, de *Beetlejuice*, d'*Edward aux mains d'argent* et des deux films *Batman*, mais aussi le producteur (et le papa) d'un film hors du commun, aussi unique que poétique...

« L'ÉTRANGE NOËL DE MONSIEUR JACK ! »

Intitulé aux USA *Nightmare before Christmas* (littéralement « Cauchemar avant Noël »), le film raconte comment les étranges habitants de la ville fantastique d'Halloween ont essayé de célébrer la fête de Noël, et de remplacer le Père Noël ! Bien que dirigé par Henry Selick, le film est entièrement imprégné par l'esprit de Tim Burton, qui réalise là un projet très ancien. Entièrement animés image par image, les persos marionnettes du film vous entraîneront dans une comédie musicale intemporelle et tellement belle que j'y retourne dès demain ! À voir, évidemment !
À partir du 7 décembre.

MAXIMUM DA

Les amateurs de dessin animé seront heureux puisque l'adaptation de *Little Nemo*, la bédé classique de W. McCay, sortira le 14 décembre au ciné. Réalisé par une équipe américano-japonaise, le film bénéficie de la participation du romancier Ray Bradbury et de celle du dessinateur Mœbius ! Une semaine après, ce sera le tour d'un programme de courts films d'animation réalisés par le studio Aardman. Sachez que certains de ces joyaux ont été récompensés par des oscars et que les fans d'animation vénèrent ces petites pépites.
À partir du 21 décembre... ■

Sur ce, je rentre chez moi. Joyeux Noël, bonne année et rendez-vous le mois prochain !

Inoshiro, de plus en plus beau.

Apple Seed

La suite !

Le livre 2 de la saga culte de Maître Shirow est désormais disponible en VF dans toutes les bonnes librairies !

192 pages, noir et blanc, cartonné, 78 FF

Glénat

KONAMI

SPARKSTER LA TERREUR, DES TOONS QUI CARTOONNENT, DES ANIMANIACS À DEVENIR ACCROMANIACS.

▲ Sparkster ▶

DISPONIBLE EN OCTOBRE

SPARKSTER®

▲ Sparkster

▼ Tiny Toon ▶

WILD'N WACKY SPORTS®

ACME® ALL-STARS

TINY TOON Adventures®

36 68 11 00 .TINY TOONS 2,19 F LA MINUTE

DISPONIBLE DÈS OCTOBRE

▼ Tiny Toon ▶

▲ Tiny Toon

ANIMANIACS

▲ Animaniacs ▶

DISPONIBLE DÈS NOVEMBRE

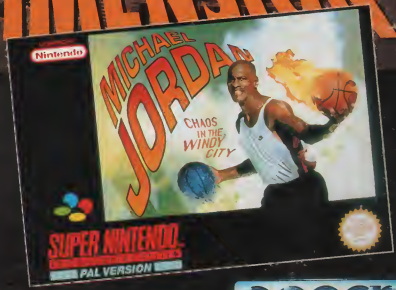
SEGA MEGA DRIVE

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

ANIMANIACS, characters, names, and all related indicia are trademarks of Warner Bros.© 1994. TINY TOON ADVENTURES: characters, names and all related indicia are trademarks of Warner Bros.© 1994. Konami® is a registered trademark of Konami Co., Ltd. Sparkster is a trademark and copyright of Konami Co., Ltd.TM & © 1994

JAMAIS UN JEU DE PLATE-FORME N'A ÉTÉ AUSSI GÉANT.

Entrez dans la JORDAN DIMENSION



JEAN REPENTILLE - ©2.19 F la minute - Michael JORDAN in Chaos in the windy city TM ©1994 Electronic Arts - All rights reserved.

ELECTRONIC ARTS®

ASTUCES & CONCOURS
SUR LA LIGNE OCEAN
36 68 33 68*

ocean

25, Bd. Berthier 75017 Paris - Tél. 40 53 03 48

Le premier niveau n'est pas bien dur, il permet de se familiariser avec les commandes, avec passages secrets et Rambi au menu.

JUNGLE KONGO

Initiation aux tonneaux-canons dans la jungle encore humide. Un minimum de précautions permet de s'en sortir sans bobo.

Le bos...

L'AVIS D'ELWOOD

« Donkey Kong est un hit en puissance, et en plus il part avec des atouts que d'autres jeux n'ont pas. Prenez Earthworm Jim, il est franchement fabuleux, mais avec un problème : son héros est peu connu. Les ventes de ces deux jeux vont donc être, à qualité quasi égale, différentes. Il serait dommage que certains joueurs passent à côté d'Earthworm à cause du bourrage de crâne promotionnel de Nintendo pour la sortie de Donkey ! »

L'assombrissement du ciel à la fin du premier niveau pouvait laisser présager un tel orage. Et dire que j'ai laissé mon imper au bananier !

Enfin à l'abri ! Après des quelques gouttes. Heureusement que quelques vieux pneus vont servir à leur sauter par dessus.

Après la douche, le calme de la mer n'est pas encore trop mal fréquentée, et Engarde n'est pas bien difficile à trouver. De la grognotte...

L'AVIS DE BUBU

« Outre la fabuleuse réalisation, j'ai particulièrement apprécié les passages secrets à découvrir par déduction et non par hasard, et les scènes en " barril-canon ". Bref, c'est un super jeu, même s'il n'est pas aussi riche qu'un Mario (CQFD). »

ENGARDE

Non mais, quel pif il a celui-là ! Il se trouve que, dans la mer, ça peut servir à autre chose qu'à débiter des alexandrins. C'est très utile notamment pour dégommer les ennemis.

WINKY

La grenouille a pour principales qualités de pouvoir sauter plus haut que nos deux primates et de pouvoir tuer les abeilles. Mais elle possède aussi un sacré défaut : son extrême maladresse.